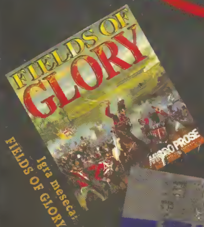
MEGAZIN

letnik1, številka1, september 1993, cena 195 SIT

predpremiera

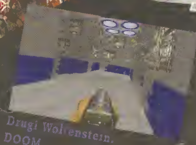




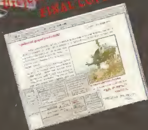
Igra meseca: FIELDS OF GLORY



Risarski paket: BRILLIANCE



Drugi Wolfenstein: DOOM



Urejevalnik besedil: FINAL COPY II



uvodnik

Takšni in drugačni dinozavri

Prepričan sem, da dandanašnji po svetu rohni več dinozavrov kot v zemeljskem srednjem veku. Očitno bo potrebna še ena planetarna katastrofa, da bodo ti kuščarji spet izginili. Vsesplošno histerijo je sprožil Spielbergov filmu Jurski park (Jurassic park), ki bo 30 septembra treščil v štiri ljubljanske kinematografe hkrati - za to priložnost bodo ponovno odprli največjo slovensko kinodvorano Šiška - pa še po enkrat v Mariboru, Celju, Kranju in Kopru. Slovenski podjetniki so že pripravili prevod knjige Michaela Crichtona, po kateri je posnet film, poljudno revijo o dinozavrih in še celo vrsto majhnih in velikih plišastih ali plastičnih mehanskih in okornih zavrov, ki bodo lovili prah na nočnih omaricah. Film, ki je absolutni finančni rekorder, bomo pač morali videti. Če že ne zaradi lastnega miru, pa zaradi vnučkov, ki nas bodo čez desetletja rahlo škilasti zaradi vsakdanjega tavanja po Navidezni Resničnosti, spraševali, kje da smo bili, ko so vrteli ta film.

Posel je pač posel, in vrli programerji Oceanovih podzemnih laboratorijev nas bodo oktobra razveselili z igro, narejeno po motivih filma Jurski park. Nas čaka razočaranje? Dosedanje izkušnje s tovrstnimi igrami so bile bridke.

Novica, da smo v Sloveniji končno dočakali zares pravega zastopnika za računalnike Commodore Amiga, pa ni prav nič bridka. Hkrati pa na uredništvu pripravljamo prevod originalnih navodil za Amigo in poslovenjenje (ali po amigaško lokalizacijo) operacijskega sistema Workbench 3.0.

Ne bridko, naravnost navdušujoče pa je sodelovanje Slovenske televizije in Megazina (preberite rubriko Novice), ob čemer se zahvaljujem Zvezdanu Martiču za ves trud, ki ga je vložil v ta projekt.

Boštjan Troba

VSEBINSKO KAZALO





V naslednjih številkah:

Opisi: Lands of Lore, Tornado, Ambush at Sornidor, Gateway 2, Jungle Strike, Global Gladiators ...
Rešitve: Eco Quest II, Day of the Tentacle, Betrayal at Krondor ..
Amiga: Test treh fraktalnih generatorjev pokrajin
Zanimivosti: Amige v profesionalnih video studiih

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Odgovorni urednik
Boštjan Troha

Glavni urednik
Andrej Klemenc

Pomočnik odgovornega urednika
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Karmen Čokl
Aleš Novak
Andrej Troha

AD in oblikovalec
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Tehnični urednik
Zvone Kukec

Lektorica
Dora Mali

Marketing
Tomaž Zajc
Matjaž Bratoš
tel. (061) 126 212

Naročnine in prodaja
Maša Gorše
tel. (061) 132 323

Naslov uredništva
MEGAZIN
Ciril Metodov trg 19
61000 Ljubljana
tel. (061) 132 323
tel./faks (061) 126 212
BBS (061) 132 314

Računalniška priprava
Medija Desktop Design d.o.o.
tel. (061) 158 213

Osvetljevanje
Repro studio Cosis

Tisk
Tiskarna Dan d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993 št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.





pisma

"Berem uvodnik in se čudim brezobzirnosti in cinični nesramnosti, s katero se lotevate konkurence. Obtožujete nekoga (tako iskreni, da bi imenovali konkurenco z imenom, pač niste), pravzaprav vse po vrsti, za krajo in obrekovanje."

"Novi Moj mikro je oblikovno slaba kopija revije Monitor - in ne obratno, kot se vam je zapisalo."

Zgornje pismo objavljamo z dovoljenjem Rajka Majcna, komentar pa kot odprto pismo Aljoši Vrečarju.

Aljoša Vrečar, urednik revije Moj mikro,

najino debato sva prekinila nekje lani v tem času. Zanimanje za Moj mikro, ki ste mi ga takrat povzročili z blatenjem konkurence in osebnim obračunavanjem v uvodnikih revije, je uplahnilo - do sedaj.

Na septembrski izvod revije me je opozoril sodelavec tako, da mi je nastavil revijo odprto na strani z vašim uvodnikom - in mi nedeljsko popoldne poživil s krepko dozo adrenalina.

Berem uvodnik in se čudim brezobzirnosti in cinični nesramnosti, s katero se lotevate konkurence. Obtožujete nekoga (tako iskreni, da bi imenovali konkurenco z imenom, pač niste), pravzaprav vse po vrsti, za krajo in obrekovanje. Medtem, ko ste Moj mikro oblikovali s škarjami in lepilom in trapili bralce s članki pod vsakim tehnično -kakovostnim nivojem, so pač nastale nove revije. Pa kaj? Princip tržnosti, bi rekel vsak pametni človek in se zamislil nad svojim delom.

Obrekovanje? Hej, to je pa kaznivo dejanje! Imate možnost pravico in zadoščenje iskati na sodišču. Obračunavanje s konkurenco v uvodniku pa je nemoralno in podlo dejanje. Nič novega, že pred časom ste se spustili prav tako nizko, in izrabili uvodnik revije za blatenje konkurence (reviji Programer in Monitor), v uvodniku ste obračunavali z osebami (mano), grozili s tožbami bralcem (Darjan Korošec) in pljuvali po računalniški mreži AdriaNet z nekaj tisoč uporabniki.

Sprašujem vas kot človeka, kje sta se izgubili vaša morala in etika? Kaj mora res revija služiti vašim osebnim namenom, zameram in obračunavanjem? Kaj se ne znate dokazati z delom in KVALITETO?

A se ne bi raje posvetili VSEBINI revije in pazili na to, da ne bi objavljali informacij, starih dva meseca (ki smo jih lahko prebrali že v Monitorju ali tujih revijah), kot to počenjate v septembrski številki? Ali ne bi kot urednik namesto obrekovanja in blatenja konkurence raje posvetili svojega časa preverjanju informacij, da ne boste svojim bralcem lagali o številu prodanih izvodov Windows in dobičku podjetja Microsoft (spet septembrska številka)? Medtem, ko bralci v Mojem mikru berejo o prihodnosti časopisa brez papirja, se slovenski programerji udeležujejo predstavitev interaktivne televizije na centralah tipov ATI in ISDN! Zakaj ne bi del svojega časa porabili tudi za to, da se naučite rokovati z modemom - svojčas ste trdili, da je telefaks naprava neprimerno boljša kot modem (da ne govorim o tehničnih, čisto idiotskih lapsusih, kot je bil tisti o okužbi z virusom preko modemske zveze)? Medtem, ko kot urednik RAČUNALNIŠKE revije trdite, da je nemogoče opravljati bančna nakazila s pomočjo modema, tajnice (in ne računalničarji) to že lep čas počnejo!

In še bi lahko našteval: spodrsljajev ste si privoščili toliko, da bi namesto Jokerja lahko začeli izdajati revijo s popravki informacij in opravičili bralcem. Ne bom našteval, ker je moj namen drugačen: opozoriti vas, direktorja hiše Delo in novinarje v Sloveniji na neetičnost in nestrokovnost vašega početja in vam preprečiti tovrstno izživljanje v uvodnikih.

Če ste si s takšnim načinom uspeli pridobiti kakšnega bralca, ne vem. Mene zagotovo ne.

Rajko Majcen, Kamenškova 1, 62000 Maribor

P.S.: Novi Moj mikro je oblikovno slaba KOPIJA revije Monitor - in ne obratno, kot se vam je zapisalo.

Spoštovani gospod Aljoša Vrečar,

*prav zaradi nenehnega zlivanja žolča, metanja polen pod noge, nerazumevanja trenutka, ko so nastajale nove revije, obupne počasnosti in nezainteresiranosti (projekt Galerija, ki ga je druga številka Jokerja spet obudila - in pod imenom Neznani junak objavila sliko pobudnika tega prokjekta, ki zdaj piše za Megazin - smo do potankosti pripravili, vedar je kljub naprezanjem zamrl v pozabo) in tudi zaradi osebnih nesporazumov, smo bivši sodelavci Mojega mikra zapustili to revijo in sprejeli izziv imenovan Megazin. Ob slovesu je Aljoša Vrečar izjavil, da je trenutna situacija na slovenskem računalniškem revijalnem trgu "čista džungla". Temu se, gospod urednik, reče konkurenca. Dejstvo, da je Moj mikro vseh devet let ostal skoraj enak in nespremenjen, kljub temu, da se je računalništvo v tem času razvijalo z nadsvetlobno hitrostjo, je le odraz uredniške politike (o kateri Aljoša Vrečar pravi, da, če je The Times lahko vedno enak, bo bil tudi Moj mikro) in dokaz, da konkurenca vendarle ogroža dinozavra, kakor urednik je **dvoumno** imenoval svojo revijo.*

*Uvodnik, kjer Aljoša Vrečar, urednik matere vseh slovenskih računalniških revij (Sadam Husein je imel svojo verzijo, mater vseh bitk), obtožuje konkurenco plagiatorstva, je narcisoiden, teatralen, patetičen in ironičen hkrati. Če je poletni Monitor s 128 stranmi, polakiranimi platnicami, vezan s trdim hrbtom in tiskan na barvnem umetniškem papirju, kjer je med drugim objavljen primerjalni test dvajsetih slovenskih računalnikov 486 **kopija** 58-stranskega, večinoma črnobelega Mojega mikra, napolnjenega z roto papirjem in članki tipa "Mega dober, svinjsko drag", mora nekdo k "zdravniku, ki se samo pogovarja". Je morda vendarle Moj mikro kopija Monitorja (kazalo oglaševalcev na prvi strani in napis informacijska kartica na zadnji strani - informacijske kartice seveda ni nikjer -, da o ostalih straneh ne izgubljam besed)?*

Namigovanje, da je Megazin kopija Jokerja (beremo namreč, da se nove slovenske računalniške revije delajo po principu copy Mojmikro:.* ali copy Joker:*.*), pa je še posebej neokusno. Ko je Aljoša Vrečar ustvarjal dotični uvodnik, namreč sploh še ni vedel, kako bo Megazin izgledal. Glede ukaza copy Joker:*.* pa še tale cvetka: revija Amiga Joker ima enakega klovna, ki se enako slaboumno reži, ko mu je kaj všeč, in sitnari, ko mu ni.*

Vprašanje torej ni "What do you read, my lord?", ampak "What do you copy, my colleague?"

Boštjan Troha, odgovorni urednik revije Megazin



LJUBLJANA d.o.o.
sedež: Kamnogoriška c. 23
prostori: Kunaverjeva 6-8
61117 Ljubljana, Slovenija

tel:061/191-650,192-466
fax / modem: 061/199-337



- Miškina mala, osnovna in nadaljevalna šola računalništva za otroke
- Miškine računalniške delavnice - lego robotika, namizno založništvo ...
- Miškini računalniški tečaji za odrasle v dopoldanskem in večernem času
- Miškina računalniška igralnica in računalniške igrice
- Miškino svetovanje, prodaja in postavitev računalniške in mrežne opreme
- Miškino [illegible] računalniške [illegible] opreme











novice

Šala meseca:

- Kakšna je razlika med Microsoftom in Jurskim parkom?
- En je zgodovinsko čudo v sodobnem svetu, polno ogromnih in počasnih prazgodovinskih pošasti, ki požrejo vse, kar vidijo, drugi pa je film.

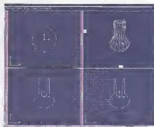
Amiga 1400? Ne!

Že nekaj mesecev se v amigaški komuni, katere člani so skoraj patološko nagnjeni k ugibanjem, govoriči o novi hišni Amigi o modelu 1400. Računalnik naj bi imel procesor 020 s taktom 28 MHz, AT&T-jev čip DSP 3210, 16-bitni osem kanalni stereo zvok, grafiko AGA, vgrajen modem (delujoč prek DSPja), SCSI, PCMCIA in podobno šaro. Med vsemi tehničnimi "podatki" je zanimiva tudi oblika: A1400 naj bi bila ločena od tipkovnice in zaprta v super nizko ohišje imenovano Pizza Box. Ravno to ime je za marsikaterega poštenjaka silno sumljivo, saj so podobna čuda obljubljali za A1200 in A4000.

Ker pa v tej reviji govorice radi preverimo, smo o A1400 povprašali gospoda Kitzlerja, enega izmed šefov Commodore Austria. Mož pove: "O Amigi 1400 vem toliko kot vi. Lahko pa vam zatrdim, da Commodore ne pripravlja računalnika s tem imenom! Sploh pa je ta del trga že pokrit z A1200 in A4000/30!" Torej: Amige 1400 ni in je verjetno ne bo, res pa je, da kanijo pomladi leta 1994 ob telohih in zvončkih na plano pokukati nove amige (glej intervju na strani 17).

Imagine 3.0

Po pravem bombardiranju ubogih Amig z vrhunskimi programi, kot je Real 3D Pro 2.0, so tudi pri Impulseu, vodilni amigaški tvrdki na področju 3D modeliranja predstavili svežo različico Imagina. Verzija 3.0 ponuja prek 200 izboljšav in novosti: tule jih je nekaj v telegrafskem slogu: boljše lepljenje bitnih slik na objekte, kinematika gibanja, fizikalne lastnosti teles (gravitacija...), mehke sence, različne oblike svetil, zvok, urejevalnik 3D fontov, popolna hierarhija, podpora vezjem AGA, izboljšano merjčanje robov, izrisovanje mrežnega prikaza v realnem času, organske deformacije, novi materiali, popolna podpora za televizijske in grafične studie, boljše krmiljenje kamere in kadriranje, podpora alfa-kanalu, pravi fotorealizem... Zadevščino bodo za 1100 DEM ponudili konec oktobra.



Za okorni Forms Editor v novem Imaginu, hvala bogu, ni prostora. Nadomestil ga bo mnogo zmogljivejši sistem.

Pozor, virus!

Nekoč nekdaj, ko je piscu teh vrstic virus, med ljudstvom znan kot Lamer Exterminator pojedel okroglih 100 disket, je večina virusov tacala po zagonskih blokih. Kajkmalu so zlobni programerji ugotovili, da virusi, ki uničijo le diskete niso več prava zabava. Lotili so se trdih diskov in odsihdob verjetno vsak, ki mu je kak virus že zagrenil življenje in počistil trdi disk, skrbno razkuži vsako disketo, preden jo vstavi v pogon.

Žal pa taka, božje preprosta previdnost ni več dovolj! Pojavljajo se novi virusi in zadnji med njimi je ModemChecker. Dotičnež je hudo nesramen in brezobziren virus, ki se pod prijaznim imenom MCHECK.LHA in podatkom, da gre za modemski program, skriva na Internetu in nekaterih BBSjih. Neuk uporabnik bi prebral, da programček preverja zvezo med Amigo in modemom, program nemudoma snel, saj je kot nalašč zanj, ga razpakiral in uporabil. Ravno to slednje pa je usodno! Program seveda ne pregleduje nikakršnih zvez, ampak v pomnilnik naseli virusni program, ki sprva ugotavlja zasedenost tipkovnice. Ko se izkaže, da je nihče ni uporabil 10 minut, začne skušnjavec svoj uničevalski pohod. V borih štirih sekundah potolče trdi disk, da ta uspe izhropsti le "Not a DOS Disk", v naslednjih tridesetih sekundah pa večino sektorjev popiše z opolzkimi besedami. Ko virus preneha surfati po disku, so, jasno, vsi podatki izgubljeni. Za vedno.

Bodite torej pazljivi in preverite, kaj jemljete z BBSjev, še posebej pa bodite pozorni na datoteko MCHECK.LHA!

Kričač je najglasnejši!

Pri tvdki NewTek so se že pred časom odločili, da Amige postavijo na vrh seznamov srednje proračunskih televizijskih studijev. Izdelali so Toaster, 24-bitno grafično kartico nabito z digitalnimi učinki v realnem času, podprto z odličnim softverom. In uspeli!

Očitno pa fantom in dekletom pri dotični firmi to ni dovolj. Izdelali so namreč Screamer, razširitveno kartico za Toaster. Amiga opremljena s Toasterjem in Screamerjem se prelevi v silno hitro grafično delovno postajo. Za sabo pusti celo mnoge hitre Silicon Graphicsove stroje in ima dvakrat večjo grafično računsko moč kot superračunalnik Cray 1! Vzrok za tako huronsko moč so štirje MIPSovi paralelno delujoči procesorji R4400 RISC, ki pri taktu 150 MHz razvijejo 600 MIPS, z vklopljenimi medpomnilniki pa sapo jemajočih 340 SPECMarks. Mimogrede, SGIjev Reality Engine z enim R4400 izsope "le" 138 MIPS in 101 SPECMarks!

Na plošči je prostora tudi za pomnilnik, največ 1 GB, ob tem pa tandem ponuja popolno televizijsko grafično postajo z vsemi pripadajočimi izhodi, vhodi in krmilniki ter izjemno softversko podporo. V paketu namreč dobimo LightWave 3D, ToasterPaint 24, ToasterModeler, ToasterRenderer, ToasterAnimator...

Tudi cena je nekaj posebnega. Screamer je vaš za vsega 9900 USD. Če pa si omislite celotno postajo, ki vsebuje Amigo, Toaster in Screamer, pa cena ni višja od 15.000 USD. To se zdi nam ubogim smrtnikom veliko, toda v svetu vrhunskih grafičnih postaj je to pravi drobiž!



Frekvenca MIPSovih R4400 v Screamerju je 150 MHz, te malo mesj pa se med kričanjem zamerili Riki Steckhammer, NewTekovi predstavnici za javnost, ki si je na tiskovni konferenci takole dala duška.

Če vas zadevščina zanima, pišite na NewTek, 215 SE 8th Street Topeka, KS 66603, USA. Lahko pa jim pošljete faks na 991 913 231 0360.

SIGGraph '93

Kje na svetu bi našli največ super hitre računalniške mašinerije? Na kaki univerzi? Pri Nasi? Ne, ne! Na SIGGraphu (Special Interest Group Graphics) eni najpomembnejših razstav vrhunskih dosežkov v računalniški grafiki. Letos so se spoštovanje vzbujajoča imena zbrala v kalifornijskem mestu Anaheim, in plapolajoče zastave z napisi Silicon Graphics, Evans & Sutherland, Sun, Alias, Wavefront, NewTek so privabile več pozornosti, kot bližnji Disneyland.

Teme letošnjega, dasiravno resnega SIGGrapha so bile igre, zabava in izobraževanje. Velik del razstavnega



prostora, imenovan SIGKids, je bil namreč namenjen mlajši publiki in tisti, ki so zdržali v vrsti kako uro, so imeli kaj videti!

Pri E&S se je bilo moč popeljati z navideznim jadralnim zmajem prek futurističnega mesta, ki je še najbolj spominjal na scene iz Blade Runnerja. Vse je bilo seveda senčeno iz izrisano v realnem času, z vsemi potrebnimi in malo manj potrebnimi podrobnostmi, poskrbeli pa so tudi za stereo zvok... Izjemno! Pri SGI pa si niso mogli kaj, da se ne bi prepustili jurskim skušnjavam. Kazali so osedlanega teradaktila, na katerega se je bilo po nekaj urnem čakanju celo moč povspeti in opazovati navidezno jursko pokrajino z hrbta dotičnega "martinčka".

Tudi nasmejati se je bilo moč, in to do srca. Fantje iz kanadske firme Garvey, denimo, so pokazali pot grešnim. Ponudili so jim "Katoliški Turingov test", črno plastično škatlo z rdečim neonskim križem, v kateri se je bilo moč spovedati. Računalniku seveda, ki ga je najprej zanimalo koliko je minilo do zadnje spovedi, nato pa je z nekaj vprašanji olajšal dušo. Na koncu spovedi je tiskalnik izpljunil listek, kjer je pisalo, koliko zdravamarij bo potrebno zmoliti, da bo Vsemogočni grehe izvolil odpustiti.

Skratka letošnji SIGGraph je bil žur, kakršnega še ni bilo in očitno je, da igre in zabava prodirajo tudi tja, kamor bi človek najmanj pričakoval.

Megazin goes TV!

Kot se za revijo našega kova spodobi, ne bomo, oziroma bolje nismo ostali le na papirju. V sklopu računalniških oddaj Zvezdana Martiča, ki so na sporedu ob vsak petek popoldan, ima revija Megazin svoj kotiček. V triminutnih oddajah predstavljamo po eno igro, ki je televizijsko najbolj zanimiva, v časopisu pa je taka igra označena s posebnim znakom. Pri nastajanju oddaj so sodelovali Zvezdan Martič, Andrej Bohinc, Boštjan Troha in nova TV "zvezda", Tomaž Grad, osebno!

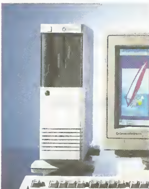
Oddaje bodo do novega leta bolj v poskusni fazi kot ne, v letu 1994 pa bomo imeli precej daljše in zanimivejše oddaje, verjetno vsak teden!



Med snemanjem oddaje Megazinov igralni kotiček

Commodorjev "ne" za PCje

Commodorjevi velemožje so staknili glave in ugotovili da jim PC-ji ne prinašajo dovolj dobička. Zato so se odločili za korenito reorganizacijo in prva točka na seznamu novosti je opustitev proizvodnje PCjev. Med pogovorom s frankfurtskim Commodorjem smo izvedeli, da bo v nekaterih državah modro rdeče PCje še moč dobiti, tako v Švici sploh ne bodo prenehali s proizvodnjo. V Nemčiji bodo Commodoreve etikete lepili na stroje neodvisnih proizvajalcev, v Veliki Britaniji pa jih sploh ne bo moč dobiti. Ni pa rečeno, da so Commodorjevi PCji za vedno pokopani.



Commodorjevi PCji so bili precej priljubljeni, toda zdaj mesto prepuščajo Amigam.

Firma se bo tako povsem posvetila Amigam, kar bo uporabnikom, navajenim Commodorjevega odnosa do kupcev prišlo zelo prav.

Rubriko ureja
Andrej Troha

Trač

V telefonskem kvizu londonskega radia BBC, kjer so sodelovali najvidnejši britanski politiki, so predsednika laburistične stranke (druga najmočnejša stranka na Otoku) Johna Smitha med drugim vprašali, kdo je Sonic the Hedgehog. Smith se je precej časa obotavljal, nato pa ga je moderator kviza prekinil s pripombo: "Stranke, katere predsednik ne ve, kdo je Sonic the Hedgehog, ne moremo jemati resno," in prekinil telefonsko zvezo.

Andrej Troha

Boljšega (še) ni!

CD32 je naprava, ki bo začrtala standarde sodobne zabavne elektronike.

A
amiga

"32-bitno konzolo bi lahko dali na trg jutri... toda težave so s ceno, in menimo, da take naprave ne bo na trgu ne letos, ne naslednje leto."
Sega, junij 1993

V naši ničti številki smo objavili reportažo s predstavitve prve Commodorjeve konzole, toda ker predvidevamo, da dotične številke niso dobili v roke prav vsi, bomo to čudapolno napravo v nekaj vrsticah predstavili še enkrat.

CD32 temelji na A1200, torej ima čipovje AGA in Motorolin procesor EC020. Bistvo nove naprave pa je seveda pogon za CD-ROM, ki ima dvakrat hitrejši prenos podatkov kot standardni, kar 300 KB na sekundo. Tako hitra naprava v sožitju z dekompresijo MPEG v realnem času je tisto, zaradi česar bodo pri Commodorju mnogo lažje spali. CD32 namreč ni le konzola s CD-ROM-om, je multimedijski interaktivni predvajalnik in zmore z omenjenim dekompresijskim modulom MPEG s CD plošče prebrati za 74 minut čistega videa in zvoka! To pomeni, da gre na eno ploščo praktično cel film, ki je seveda neprimerno bolje posnet kot na video kasetah. Ker pa to ni le Commodorjeva pogruntavščina, ampak so standard poželgnali tudi pri Philipsu, Sonyju, JVC-ju, Matsusbiti, Paramount Home Video, C-Cubeu, E-Motionsu, Goldstaru in Samsungu, se nam obeta nova generacija CD plošč. Na teh ploščah ne bo le glasbe, ampak bodo posneti tudi videi v popolni televizijski ločljivosti ali pa celotni filmi!

Seveda je naprava ob vsem tem povsem združljiva z obstoječimi amigami, kar pomeni na tone in tone odličnih iger in uporabnega softvera.

Če CD32 držimo v rokah...

... in jo po mili volji testiramo in razstavljamo, dobimo seveda povsem drugačen občutek, kot če konzolo od daleč gledamo ali jo vidimo le na fotografijah. In uredništvo Megazina je stvar dobilo v kremplje, zatorej bomo nekaj strani namenili hardverskemu pogledu v drobovje, še prej pa se bomo malce pomudili ob ne ravno dodelani zunanjščini.

Ta žal ni tisto, kar bi si človek želel postaviti na mizo. Ohišje je namreč milo povedano grdo in spominja na osembitne konzole iz osemdesetih let. Sploh je Commodorjev dizajn zadnje čase povsem na psu in upamo, da ne bo prepozno ko bodo ugotovili, da je oblika prvi stik med napravo in uporabnikom.

Sicer pa ohišju (21 x 27,5 cm), razen slabokrvnega pokrova in čudnega drsnika za jakost zvoka, ni kaj očitati. Je precej robustno in zdrži tudi kak padec z mize na trda tla.

Nič revolucionarnega ni pri igralni ploščici (joypad), saj gre za preizkušeno formulo: kurzorski križ, ki nadomesti igralno palico na levi, štiri živobarvne tipke na desni ter ena na vmesnem delu ploščice. Pohvaliti pa gre vtič, ki je standardni Atarijev igralniški, kar omogoča priklop navadne kuhinjske igralne palice ali miške na CD32. To bodo cenili predvsem ljubitelji letalskih in avtomobilskih simulacij, ki preklinjajo "kretenski križček". Ljubitelji resnejšega dela s CD32 pa bodo navdušeni nad vtičem za tipkovnico, ki omogoči nadgradnjo sistema v pravi računalnik!

Pogled od zadaj, ob dveh igralniških vtičih, razkrije še tri za priklop na prikazovalnike in robni konektor. Čudaško besedo "prikazovalnik" smo uporabili zato, ker je to lahko najbolj razmajan televizor ali sofisticiran S-VHS monitor. CD32 ima namreč tri izhode za grafiko: antenskega, kompozitnega in S-VHS.

Zvok bo konzoli ubežal prek dveh činčev zadaj (levi in desni stereo) ali prek Sonyjevega vtiča za slušalke spredaj.

Med vso izhodno/vhodno šaro zadaj pa je daleč najbolj zanimiv robni konektor, kamor bo moč, podobno kot pri A500, obesiti najrazličnejše dodatke. Od pomnilniških razširitev in trdih diskov do flopijev in turbo kartic.

Kaj pa notranjost?

Ker gre, kot smo že zapisali, za precej podobno arhitekturo in s tem nabor čipov kot pri A1200, smo se odločili, da predstavimo samo tiste dele, ki so posebej zanimivi. To so dekompresija **MPEG**, **EC** pri 020 in novi čip **Planar**. ▲

Tehnične lastnosti amige CD32

- **Procesor:** Motorola 68EC020, 14 MHz
- **Koprocesorji:**
  - *grafični:* Blitter, Copper, Lisa, Planar
  - *zvok:* Paula
- **DMA:** Alice
- **Pomnilnik:** 2 MB grafičnega in 1 MB ROMa
- **Vtiči:** S-VHS, kompozitni video, SCART, antenski izhod, robni vtič za vse vrste dodatkov (MPEG, tipkovnica, disketnik...)
- **Masovni pomnilniki:** CD-ROM, dvojna bitrost prenosa (300 KB/s)
- **Zvok:** štirikanalni stereo
- **Barve:** 24-bitna paleta (16,7 milijona barv), od tega največ 262 144 barv hkrati na zaslonu, pri katerikoli ločljivosti, tudi pri najvišjih
- **Ločljivost:** 40 različnih možnosti, od 320 x 256 do 1448 x 566 in912 x 628. Možna tudi štiribarvna ločljivost 1024 x 1024
- **Cena:** 700 DEM (priporočena cena)



Kaj pomeni oznaka EC (Embedded Controller)?

Motorola, tako kot večina drugih proizvajalcev procesorjev, ponuja oklešćene verzije svojih kebrov. Ti so precej cenejši in proizvajalci računalnikov jih vdelujejo v stroje, ki niso namenjeni najzahtevnejšim opravilom. V amigini družini so trije računalniki opremljeni s šibkejšimi srci, A1200 in CD32 z EC020 ter A4000/30 z EC030.

Glavna in bolj ali manj edina razlika med 020 in EC020 je, da lahko slednji naslavlja "le" 16 MB pomnilnika. Zato je moč A1200 in CD32 razširiti na vsega 10 MB, vendar to uporabnikov teh dveh strojev verjetno ne bo motilo.

Malce več preglavic utegnejo imeti lastniki A4000/30. Procesor EC030 namreč nima enote za neposreden dostop do pomnilnika, imenovane MMU. Stvar sploh ni tako strašna, saj ta del procesorja uporablja le nekaj programov. Med raritetami so Unix, sistemi za navidezni pomnilnik (GigaMem) in kak razhroščevalnik (Enforcer).

Oklešćenih različic 68040 Commodore (še) ne vgrajuje v amige, a jih kljub temu omenimo. EC040 nima MMU-ja, ima pa enoto za računanje s plavajočo vejico (FPU), tako kot pravi 040. Povsem obtesan pa je LC040. Ubožec nima niti FPU niti MMU.



Med najmanjšimi vezji v CD32 je EC020

Okrog čipov EC se je napletlo precej zgodbic, domišljijo pa je razburkala predvsem razlika v ceni. Nekateri, denimo, vedo povedati štorijo, podobno tisti o Super Tedu. EC030 naj bi bil v bistvu pravi 030, le da ni opravil celotnega testa in ima okvarjeno enoto MMU. Ker je podobnih zgodbic precej, smo o stvari povprašali odgovorne pri Motoroli.

Povedali so nam, da procesorje, ki naj bi bili EC030, izločijo iz proizvodnje linije po nanašanju končnega sloja in jih preusmerijo na drugo linijo. Tu so vse nožice MMU-ja vezane na zemljo (MMUDIS) in je pri testiranju enota MMU praktično izvzeta. Ravno to je razlog za nižjo ceno. Čas, ki ga porabijo za testiranje, je za Motorolo čista izguba denarja: z izdelavo vezja, ki ga ni treba spustiti skozi celoten test, ga prihranijo ogromno, zato lahko tak čip prodajo za nižjo ceno.

Izvedeli pa smo tudi silno zanimivo zadevščino. Če želi naročnik denimo 1000 procesorjev EC030, na zalogi pa jih imajo le 800, pri Motoroli "žrtvujejo" 200 brezhibno delujočih 030 in jih označijo z EC. Posledica tega je, da so v nekaterih amigah, ki naj bi imele EC030, v bistvu čisto pravi 68030 z MMU! Delež takih amig je silno majhen, toda če verjamete v srečo na zemlji, je tule nekaj načinov, kako ugotoviti, ali vaša amiga premore MMU. Skušajte zagnati programe, ki uporabljajo MMU (Enforcer, GigaMem), ali pa zaženite kak testni program (AIBB). Če takega softvera nimate, amigo odprite in si oglejte kako izgleda procesor. Če je zaprt v plastično ohišje, nimate sreče, če pa je čip keramičen se takoj zahvalite bogu ali božanstvu, v katerega verujete!

Prav dejstvo, da ima kak čip z oznako EC delujoč MMU, je porodilo govorice o neopravljenih testih in "na pol pokvarjenih" 68030. ▲

Kaj je MPEG in kaj FMV?

Za kratico MPEG se skriva skupina strokovnjakov, imenovana Moving Picture Expert Group, "frakcija" JPEG-a, (Joint Picture Expert Group). Strokovnjake je izbrala Mednarodna organizacija za standarde (ISO) in jim med drugim zaupala izdelavo algoritma in postavitev standarda za dekompresijo digitalnega videa in zvoka (Full Motion Video Decompression). Standard MPEG 1 je bil dodelan in s strani ISO "požegnan" novembra lani. Ker standard brez podpore industrije ni ravno učinkovit, so se MPEG-u s podpisom pogodbe pokorili Philips, Sony, JVC, Matsushita, Paramount Home Video in, seveda, Commodore. Nedavno pa so pod pogodbe prispevali svoje čačke tudi predstavniki podjetij C-Cube, E-Motions, Goldstar in Samsung.

Algoritem, ki ga določa MPEG 1, zmore iz CD-ja iztisniti za 74 minut videa televizijske kakovosti in prav toliko minut zvoka na ravni avdio CD-jev. In ravno to zmede preprostega smrtnika! Kako je lahko na plošči ob glasbi CD-kakovosti še kaj prostora za video? Odgovor je, kot vedno, človek.

Obširne študije so namreč pokazale, da človeško uho zazna le delček informacije, ki jo ponuja avdio signal iz CD gramofona. Zato so učenjaki signal obtesali, ga stisnili in zapredeni ugotovili, da na plošči ostane še precej prostora. Da bi se prepričali o kakovosti zvoka s take plošče, so izdelali posebne psihoakustične modele in najeli nekaj izvedenskih in dobro plačanih poslušalcev. Ti so zagotovili, da reprodukcija zvoka z nove plošče v ničemer ne zaostaja za klasično CD-ploščo, natančneje, človeško uho ne zazna razlike.

Na plošči torej ostane še dovolj prostora za 74 minut videa televizijske ločljivosti po standardu CCIR601. To pomeni 30 slik na sekundo v velikosti 720 x 480 za ameriški NTSC ali 25 slik s 720 x 576 pikami za evropski standard PAL. Slika, stisnjena z algoritmom MPEG, se praktično ne razlikuje od nestisnjenega izvirnika in za dekompresijo potrebuje precej močan procesor.

Pri Commodorju so se odločili, da bo slike v CD32 premleval LSI Logicov dekoder L64112, zvok pa L64111 iz istega hleva. Sedaj pa si čipa malce podrobneje oglejmo.

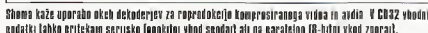
Kaj pa konkurenca?

CD32 v tem trenutku nima prave konkurence, edina cenovno dostopna naprava, je Segin Mega CD, ki pa je nekakšna CD-jevska nadgradnja MegaDrivea, torej je zasnova 16-bitna. O tej napravi se bomo bolj široko razpisali v prihodnji številki, ko bo Mega CD na voljo pri nas.

Precej dražji je že rahlo osiveli Philipsov CD-I, ki pa je ravno tako 16-biten! V naši "konkurenčni" reviji je sicer pisalo, da CD-I premore Motorolo 020, vendar je to daleč od resnice. CD-I seveda žene procesor 68070, ki z Motorolinimi izdelki nima veliko zveze. 68070 je 16-bitni procesor in je povsem Philipsov izdelek. Načelno je 68070 združljiv z MC68000, le da ima nekaj dodatkov za krmiljenje periferije. Torej gre za čisto 16-bitno arhitekturo.

Precej sivih las pa utegneta Commodorju povzročiti Atarijev Jaguar (glej opis na strani 16) in Panasonicov 3DO. Obe napravi sta 64-bitni in precej hitrejši od CD32. Res pa je, da nobene od teh še ni na trgu, in je v kratkem tudi ne bo.

Če povzamemo: CD32 trenutno nima konkurence in je prva 32-bitna konzola na trgu. Je tudi edina tovrstna naprava (ob 16-bitnem CDTVju, seveda), ki jo je moč s tipkovnico, trdimi diski, miško in podobnimi dodatki nadgraditi v pravi računalnik z zmogljivostmi A1200. To pa pomeni, da CD32 ni omejena le na igre, ampak lahko postane močno multimedialno orodje!



Shema kaže uporabo okeh dekoderjev za reprodukcijo kompresiranega videa in avdia. V CD32 vhodni podatki lahko pritekajo serijsko (enobitni vhod spodaj) ali pa paralelno (8-bitni vhod zgoraj).

L64112 Digital TV MPEG Video Decorder, kot se vezje imenuje s polnim imenom, ne omogoča le dekompresije MPEG, ampak tudi vrsto drugih funkcij za digitalno televizijo, video in igre. Ločljivost, denimo, je programsko nastavljiva in sega od 300 x 200 v 256 barvah do polne ločljivosti CCIR601 v 16,7 miljona barvah. Izdelovalci softvera bodo lahko zmanjšali ločljivost in s tem pridobili še več prostora na plošči. Tako bo ob 200-megabajtni igri na plošči dovolj prostora za triinpolurno sekvenco v ločljivosti 360 x 288 in 16,7 miljona barvah. L64112 podpira tudi brezžično kabelsko televizijo, DBS (Direct Broadcast Satellite) in podobne zadevščine iz bližnje prihodnosti. Žal pa vse to zahteva precej pomnilnika: za največjo ločljivost CCIR601 (720 x 576) v 16,7 miljona barvah kar 16 MB, za prej omenjeno 360 x 288 pa "le" 4 MB.

Avdio dekoder L64111 zmore enobitne serijske podatke v formatu MPEG s pretokom 32 Kb na sekundo dekompresirati na 192 Kb/s, v stereo tehniki pa 64 Kb na sekundo v 384 Kb/s. Seveda podpira še precej "jutrišnjih" funkcij. Sam avdio dekoder bo moč uporabiti v napravah, ki bodo prebavile neprimerno zmogljivejše avdio CD-je, pa tudi v televizijskih sprejemnikih nove generacije. ▲

Kaj je zlogovni in kaj ravninski prikaz?

Največja novost v CD32 je čip planar, ki prevaja zlogovni prikaz v ravninskega in obratno. Oglejmo si razlike med obema prikazoma. Denimo, da imamo 8-barvni prikaz velikosti 8 x 2 piki. Ker smo se odločili za osem barv, bomo za vsako piko potrebovali 3 bite, kar nam da osem kom-binacij ($2^3=8$). Vsaka pika je označena s cifro med 0 in 7, različne cifre pa pomenijo različne barve:

PIKA

Če te cifre prikažemo v binarni obliki, dobimo:

ZLOG

Očitno je, da smo za eno piko porabili eno cifro oziroma en zlog. V našem primeru je ta zlog tribiten, lahko pa bi imel tudi več ali manj bitov, denimo 8. Tej metodi prikaza grafike pravimo zlogovna (chunky) in je v svetu PC-jev zelo razširjena. Amigina grafika temelji na povsem drugačni metodi prikaza - pravimo ji ravninska (planar). Bistvo ravninskega prikaza so bitne ravnine. Za omenjeni prikaz 8 x 2 v 8 barvah bi potrebovali tri bitne ravnine, razporejene druga za drugo:

BARVA JE SESTEVEK BITOV

BIT

BITNA RAVNINA

Tako dobimo kvader, ki ga sestavlja 48 bitov (8 x 2 x 3). Zlog dobimo, če združimo po tri bite, ki so na istih ploskovnih koordinatah, a na različnih bitnih ravninah. Pri spodnji levi piki tako dobimo 0 s prve ravnine, 1 z druge in 1 s tretje, kar nam da &011 oziroma barvo 3. V obeh primerih potrebujemo za opis ene pike tri bite, le da so pri ravninskem prikazu ti biti razporejeni v globino, pri zlogovnem pa v širino.

Oglejmo si, kaj je treba storiti, da bi obdelali 8-barvno ravninsko sliko. Tretji piki v zgornji vrstici (7 oziroma &111) želimo spremeniti barvo v barvo 2 (&010). V prvi in zadnji bitni ravnini je treba ustrezna bita postaviti na 0, to je vse.

Če bi imeli sliko v zlogovnem načinu, pa bi bila celotna operacija neprimerno bolj zamotana. Morali bi prebrati kar dva bajta (16 bitov), na obeh izvršiti bitno operacijo in ju spet zapisati.

1 BAJT 2 BAJT

OBDELANA PIKA

Seveda bi računalnik moral izračunati tudi to, s katero piko smo se igrali; vse skupaj je precej zamudno početje. Kaj pa, če želimo 256-barvno grafiko? Tedaj potrebujemo 8 bitov za opis vsake pike, kar je natančno en bajt, in prej zamudna operacija postane precej elegantnejša, saj je procesorju mnogo lažje prebrati en bajt (osembitni zlog, chunk) hkrati kot pa 8 posameznih bitov v osmih ravninah. Ena izmed posledic tega je, da ikona ob premikanju po Workbenchevem ravninskem zaslonu spreminja barvo. Zakaj? Preprosto zato, ker se slika obnovi v 1/50 sekunde. V nekaterih primerih procesor v tem času ni zmožen izvesti operacije z vsemi biti in hardver za generiranje grafike ga zasači pri na pol opravljenem delu, kar mi vidimo kot drugo barvo. Res pa je, da se bo ikona kljub bliskanju premikala natančno tako hitro, kot bomo naganjali miško. Amigi pri tovrstnem garanju izdatno pomaga tudi blitter.

Pri počasnejših PC-jih pa ni tako. Ikona pod Okni se bo vlekla kot žvečilni in bila na poti izrisana le delno, toda vedno s pravimi barvami, saj se v zlogovnem načinu prenaša celoten zlog naenkrat, ne le posamezni biti.

Seveda je ravninski prikaz brez dodatnih grafičnih koprocesorjev silno žalostna zadeva, zato ima Amiga Blitter, ki zlahka žonglira z bitnimi ravninami. Nova generacija Amig pa utegne imeti več Blitterjev, morda celo po enega za vsako bitno ravnino. ▲

Boštjan Troha

Strah pred prazno stranjo

Final Copy II v2.722

A
amiga

Fobija iz naslova je zelo pogosta pri piscih, ki svoje misli zlivajo na papir s škripanjem penkala ali z udrihanjem po pisalnem stroju. Prazna bela stran, štrleča iz drobovja mašine, spravlja v obupen strah in jim onemogoča pisanje. Psihiatri se že dolgo ukvarjajo s tem, za blagor človeštva ključnim problemom. Kaj pa strah pred preveč kompliciranim besedilnikom, ki uporabniku ponuja kopico nepotrebnosti in še večjo kopico navodil, ki te nepotrebnosti nepotrebno natančno razlagajo in ob vsakem poglavju omenjajo Gutemberga? Ja, tudi s tem se ukvarjajo psihiatri v Ameriki. Nekateri so celo zašli čez mejo dobrega okusa, meneč, da Shakespeare ne bi napisal niti ene drame, če bi uporabljal sodobne besedilnike. Pa pustimo psihiatre in se usedimo pred enostaven in hiter besedilnik. Takšen, ki bo naredil natančno tisto, kar mu bomo ukazali in bo poleg tega še sladkobno prijazen. Takšen, ki ne bo zahteval dvajsetih megabajtov diska in pol ure instaliranja. Takšen, ki se ne sesuje tudi če ga še tako žgečkamo po podplatkih in, ki ga znamo uporabljati takoj, ko ga poženemo. Takšen torej, ki se mu reče Final Copy II.

Za okroglih dvajset tisoč tolarjev dobite nevpadljivo škatlo s štirimi disketami (program, fonti, knjižnice ter angleški slovar in tezaver), navodili za instalacijo, priročnikom in šopom kuponov za najrazličnejše popuste. Če se pri instalaciji odločite za slovar, tezaver in fonte, zasede Final Copy II okroglih šest megabajtov, sicer pa le enega in pol. Za najosnovnejše delo je potreben najmanj 1 MB pomnilnika (pri amigi 600HD pa 1.5), dva disketnika ali trdi disk, program pa je zadovoljen z Workbenchom 1.3 ali več.

Prednosti

Kot že rečeno, raztegne usta predvsem hitrost in enostavnost. Poleg nepogrešljivih funkcij, ob katerih ne bomo izgubljali besed, pa Final Copy II v2.722 omogoča še uporabo treh različnih vektorskih formatov pisav (Adobe Type I, AGFA Compugraphic in SoftLogic), uporabo standardnih gonilnikov za tiskalnike iz Workbencha, obrezovanje, večanje in manjšanje slik in poljubno nastavljanje njihovega položaja (tudi čez besedilo), nalaganje 24-bitnih slik, povečave in pomanjšave (od 25 % do 400 %) strani. Razveselimo se tudi tabulatorjev za levi in desni rob ter za decimalke pri številkah (glej sliko), podrobnih nastavitev za vektorske objekte in rastrske slike (velikost in barva okvirja, prelivanje besedila, način shranjevanja slike skupaj z dokumentom ali le zapis imenika slike), nastavitve leve in desne strani (master page), ožanja, širjenja in določanja nagiba črk v odstotkih, samodejnega zmanjševanja fonta pri potencah in indeksih, nastavitev stilov za naslove, podnaslove, mednaslove in besedilo ter nenazadnje, priročnega gumbnega menuja s skrbno izbranimi funkcijami (glej sliko). Občudovanja vreden je tudi izpis na navadnih igličnih tiskalnikih, ki daleč prekaša vse dosedanje dosežke, vključno z namiznozaložniškimi programi. Tiste, ki ustvarjate v angleščini ali nemščini pa bo razveselil še okroglih pet megabajtov dolg tezaver in slovar.

Pomanjkljivosti

Res, da je Final Copy eden najhitrejših urejevalnikov. Vsaj, kar se tiče pomikanja zaslona in izpisa besedila. Precej grdo pa se mu zavleče na primer zamenjava črk ali besed (find and replace). Za preizkus smo pripravili sedem kilobajtov dolgo datoteko samih a-jev. Final Copy si je za zamenjavo a-jev v b-je vzel kar 40 sekund, kar je v primerjavi s polovico sekunde pri Cygnus Edu cela večnost. Drugo razočaranje je oblika fontov tipa Adobe, ki so pri pomanjšavi videti kot letalska nesreča. Tretja in zadnja pomanjkljivost pa je žrtev združljivosti s starimi operacijskimi sistemi. Gre seveda za lokalizacijo ali, po kmečko, možnost prevoda softvera v jezik, izbran v operacijskem sistemu, ki pa je Final Copy nima. Kot je omenjeno že v uvodniku revije, pripravljamo poslovenjenje amiginega operacijskega sistema in s tem tudi večino tistih programov, ki lokalizacijo omogočajo.

Poslednja kopija

Final Copy II 2.722 je, brez pretiravanja, najboljši besedilnik na amigi. Njegova preprostost, hitrost in preglednost je skupaj z odličnim izpisom na tiskalnikih vseh vrst tako privlačna, da potisne ostale tovrstne programe v temno pozabe.

Če vas urejevalniki zanimajo, Megazina še ne zaprite. Na naslednjih straneh si lahko preberete recenzijo Signuma III za atari ST. Ali, kot je imel navado reči Lee Oswald, ko je pregloboko pogledal v kozarček: 'Ostanite še naprej z nami in na svidenje!' ▲



98.3
112.6
84.1
3.141592

Decimalni tabulator

Naslov založnika programa Final Copy II:

SoftWood Products Europe
P.O. Box 19
Alfreton Derbyshire
DE55 7RW England
telefon 0044 773 836781
faks 0044 773 831040



Poravnave: levi, desni rob, centrirano, obojestransko | Razmik vrstic: enojni, 1½, dvojni, poljubno | Tabulatorji: levi, desni, sredinski, decimalni | Deljenje besed: ne, ja | Orodja: tekst, določevalnik, premice, pravokotniki, elipse | Strani: zrcalo levo, zrcalo desno, splošna stran | Položaji merila: zgoraj, zgoraj in levo, brez | Številka strani



atari

Kot ste najbrž že opazili, berete strani, kjer so in (upam) bodo članki za računalnike Atari ST. Upam zato, ker imam občutek, da se o njih vse manj govori in piše. Povsod sami PC-ji in Amige! Zato je delno kriv tudi sam Atari. Samo poglejte, kaj počne njegova konkurenca: podjetje Commodore je sponzoriralo potovanje okoli sveta v 80. dneh, posadka katamarana, ki ji je to uspelo že v 79. dneh, pa je prejela ček za milijon ameriških dolarjev. Atari pa še svojih računalnikov ne oglašuje dovolj dobro.

Damjan Kumar

Preobrazba ali novost

Signum III (1)

Računalniki ST so imeli vselej zelo dobre programe za urejanje besedil, DTP in glasbeni softver. Še posebej izstopa softverska biša Application Systems Heidelberg, ki je poleg Signuma III izdala še programski orodji Pure C in Pure Pascal, ki ju tudi sam uporabljam.

Sam Signuma II nisem veliko uporabljal, ker mi ponujal udobja, ki sem si ga želel. Ni podpiral ne obdelave besedil v oknih ne pregleda strani, pa tudi sam videz programa mi ni bil pogodu (mešanica GEM-a in neznanega). Kljub temu je bil program zelo uporaben in takrat prava osvežitev, vendar ga je čas povozil. To so spoznali tudi programerji in izdali novo različico tega programa. Za razvoj in testiranje so potrebovali več kot štiri leta, a trud se je obrestoval. Signum III je na videz popolnoma drugačen od svojega predbodnika, prinaša pa tudi 'hot-keys'.

Sam program kar kliče k uporabi. Z njim boste iz svojega računalnika in tiskalnika izvlekli vse, pa četudi imate samo devetigličnega. No, pri devetigličnem tiskalniku se boste med tiskanjem sicer postarali, vendar bodo rezultati več kot odlični. Kot vsak program, ima tudi ta svoje pomanjkljivosti. Največja je ta preboj meje enega megabajta. Program zahteva kar 1,5 MB pomnilnika. Da pa ne boste mislili, da programe poganjam na kakem TT-ju ali falconu, bom izdal svojo konfiguracijo. To je navaden atari 1040STF (4Mb) z disketnikom, ki je tik pred tem, da bo odšel v večna lovišča in se pridružil zunanjemu disketniku. To zadošča za vse moje potrebe (programiranje, pisanje raziskovalnih nalog in testiranje programov). Ker pa mi denarnica ne dopušča trdega diska, ga nadomestim z velikim RAM diskom.

Za resno delo je trdi disk zelo zaželen, še posebej, če se ukvarjate s tako zahtevnim opravilom, kot je DTP. Za delo s Signumom III je bistvenega pomena pomnilnik in ne toliko trdi disk, kajti, ko je program naložen, se zabteve po disku zmanjšajo predvsem na nalaganje in snemanje dokumentov ter občasno delo z nabori znakov (delo s trdim diskom pa je seveda bistveno udobnejše in bitrejše). In ko smo že pri naborih znakov - stari so še vedno uporabni.

Signum!3 Programm Parameter
Textprogramm
Druckprogramm
Fonteditor
Signum!3 beenden

Program Shall (lupina), od koder poženemo programe Signuma III

Obvezna krama

Ker sem po naravi konservativen in nočem razbijati tradicije, bom začel s prvimi izkušnjami s programom, kot je to v navadi v člankib te vrste. Program je na petib disketah, navodila pa obsegajo 464 strani. Struktura programa se ni spremenila, kar pomeni, da je na prvih treh disketah sam urejevalnik besedil, na ostalih pa so programi za tiskanje in izdelavo naborov znakov ter petnajst znakovnih naborov. Na disketah sta dve različici istega programa. Prva je urejevalnik z integriranim risarskim programom, druga pa različica brez njega (slednja zahteva manj pomnilnika).

Program je mogoče razbiti na tri diskete tako, da imamo na prvi disketi samo urejevalnik besedil, na drugi programa za tiskanje dokumentov in izdelavo fontov, na tretji pa vse nabore. Signum II je imel pri izbiri TOSa svoje muhe. Te so sedaj odpravili, saj Signum III deluje na vseh vrstab TOSa. Pravo presenečenje pa je, da program deluje tudi v načinu 320 x 200, ki pa je za resno delo neprimeren. Poleg tega ima program tudi drugačen način izvajanja kot ostale različice, saj je treba najprej naložiti program Sbell in šele v njem urejevalnik besedila. Prednosti lupine so v tem, da dele programa poveže v celoto. To udobje nas stane več kot 200 Kb prostora na disku. Resda je na voljo tudi program "Signum3.prg", vendar ta le samodejno naloži Shell.

Vraga, to pa ni podobno Signumu!!!

Že lupina nam daje vedeti, da imamo opravka s popolnoma novim programom. Tokrat videz ne vara. Signum III ima povsem nov uporabniški vmesnik, kjer ni ne duba ne sluba o GEMu. Prepričan sem, da vas zanimajo zmogljivosti programa. Ker je zelo verjetno, da moje besedilo bere tudi kak nekdanji atarijevec (sedaj čistokrvni PC-jevec), bom zaradi lažje predstave o zmogljivosti program postavil v kategorijo programov, kot sta WordPerfect for Windows 5.1 ali WinWord 2.0. Seveda se Signum III z omenjenima programoma ne more povsem primerjati, pa vendar je njegova strategija namenjena podobnim uporabnikom kot pri WinWordu ali WordPerfectu. To pomeni, da lahko takoj začnete pisati svoja besedila. Toda če želite iz programa iztisniti vse njegove sposobnosti do zadnje kapljice, ga morate temeljito poznati. Program je zahteven in še v nemškem jeziku, kar pomeni dodatno oviro.

Signum III ponuja uporabniku pomoč, ki poda kratek opis vsake izbire. Dosegljiva je tako, da takrat, ko se odločamo za izbiro, držimo pritisnjeno tipko ALT. Pomoč je

sicer majhna, vendar zelo dobrodošla novost. Seznam krmilnih tipk je še vedno v meniju INFOS, ki je ostal nespremenjen. Besedilo pomoči je v obliki ASCII, tako da lahko besedila tudi prevedemo. Signum nam daje tudi možnost, da si zgradimo lastno pomoč, vendar je to dolga zgodba, ki si jo lahko sami preberete v demonstracijskih besedilih.

Prvi koraki

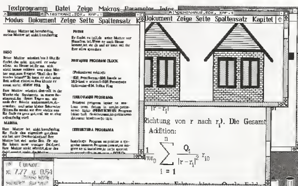
Preden začnemo s pisanjem, je treba, tako kot v Signumu II, postoriti kar nekaj dela. To je nastavitev parametrov, ki so pomembni za videz samega dokumenta: nastavitev merske enote (cm ali palci), način odpiranja menijev, osnovni parametri tekstnega okna, tabulatorji ter pot do naborov znakov. Glede merskih enot je vse jasno, saj je program nemški (mi uporabljamo palce le pri avtomobilskih gumah). Le način odpiranja menijev je povsem nova in nadvse dobrodošla zamisel. V Signumu III so lahko odprta tudi do štiri tekstna okna in vsako ima svoj meni, poleg tega pa imamo še glavnega. Da ne bi prišlo do zmede pri odpiranju menijev, kadar premaknemo miško, so stvar rešili na preprost način. Ko želimo odpreti določen meni, ga kliknemo. Zapremo pa ga na dva načina. Lahko se sam zapre ali pa ponovno kliknemo zunaj njegovega območja. Nastavitve posnemite, sicer boste morali to početi vsakič, ko boste vstopili v program.

Ostali koraki

Končno začnemo delati s programom tisto, čemur je namenjen, to pa je pisanje. Pišemo v okna, ki so lahko v več načinih. To pomeni, da vnašamo besedilo v tekstnem načinu. Tu besedilo ni razdeljeno na strani, ampak je vidno kot celota. Razbitje besedila na posamične strani je stranični način (novost). Poleg tega imamo še načine, kjer se igramo s poglavji (Kapitel) in z območji, zaščitenimi pred vpisom. Vsak način ima svoj meni, tako da se zahtevnost programa poveča. Vendar ne obupajte, saj je potek logičen in včasih celo enostaven. Primer tega so t.i. opazke, ki so na dnu besedila in pojasnjujejo besede (Fussnote). Postavljanje je enostavno in logično, da se vam bo kar smejalo. Postavimo se na besedo, ki jo želimo pojasniti. Pritisnemo tipki "Control" ter "n". Nato vpišemo besedilo, ki pojasni neznano besedo. S ponovnim pritiskom enake kombinacije tipk je opazka postavljena. Za postavljanje opazke sedaj skrbi program sam. To pomeni, da morata biti opazka in beseda, ki jo opazka pojasnjuje, na isti strani.

Ubežne sekvence

Večkrat lahko nekatere stvari postorimo hitreje prek tipkovnice kot pa z miško. Če delamo z miško, je to videti nekako takole. Najprej je treba roko umakniti s tipkovnice in jo položiti na miško, jo "zapeljati" na meni, se odločiti za pravo izbiro, nato podizbiro in vso stvar še potrditi. Seveda o tem ne bi pisal, če novi Signum ne bi popolnoma podpiral tipkovnice. Ubežne sekvence je poznal tudi Signum II. No, edino, kar je podobno ubežnim sekvencam, je pritisk na tipko ESC. Pri Signumu III so seveda izboljšali ubežne sekvence. Vse je bolj podobno ukazni vrstici, v katero tipkamo ukaze. Z ubežnimi sekvencami lahko zamenjamo tekoči nabor znakov, spremenimo slog, odstavke... Vsi ukazi ubežnih sekvenc so v meniju "Infos". Ubežne sekvence so praktične, če imate odprto okno čez ves zaslon. Takrat je večina izbir nedostopnih (okno z nabori znakov). Zato je treba mnogo nepotrebnega igranja z miško, da odebelimo eno samo besedo ali zamenjamo trenutni nabor



znakov. V tem primeru nam ubežne sekvence delo zelo poenostavijo. Pritisnemo tipko ESC in vpišemo ukaz (npr. ukaz font X, ki zamenja nabor znakov, pri čemer je X številka nabora). Vse ubežne lahko uporabimo pri programiranju makrov.

Programiranje makrov

Po dolgih urah pisanja in mizi, polni papirjev, je treba uporabiti miško. Panično začnete med kupi papirjev iskati malega glodalca (nasvet: poiščite miškin rep in ga močno povlecite!). Končno jo imate v rokah. Toda, kam jo postaviti? Da se ne bi podobne situacije pogosto ponavljale, so si ljudje izmislili makre, katerih slogan je "Naj to stori računalnik". V zahtevnih urejevalnikih besedil (WordPerfect, Word) je programiranje makrov tako razvito, da je to postal kar mali programski jezik, v katerem lahko besedilo programsko spreminjate. Signum omogoča programiranje makrov, vendar ne v tako izpopolnjeni obliki kot omenjena programa. Novi Signum ima izboljšano programiranje makrov, vendar se napredek vidi samo v številu makrov, ki jih program podpira. Signum II je uporabniku omogočal 135 makrov. Signum III jih teoretično podpira okoli 3600. Toda nekatere stvari še vedno pogrešamo. O kakšnem programskem jeziku pa ni govora. Pri Signumu se programiranje makrov osredotoči predvsem na zapisovanje dogodkov, povzročenih z miško ali s tipkovnico.

Vsi dogodki se ne zapišejo v makro. Npr.: zamenjava tekočega nabora znakov z novim (s pomočjo miške) se ne tolmači kot dogodek, ki bo zapisan v makro. Zamenjavo je treba postoriti s pomočjo ubežnih sekvenc, ki pa se bodo zapisale v makro. Poleg tega makra ne moremo poklicati s kombinacijo krmilnih tipk.

Nadaljevanje v prihodnji številki

Nadaljevanje v prihodnji številki

Nintendo®

VAS VABI, DA SE VČLANITE V DOLGO PRIČAKOVANI

Club Nintendo®

KAJ JE TO?

- **REVIJA CLUB NINTENDO** (v slovenskem jeziku 32 barvnih strani opisov igric, nasvetov za igranje in še marsikaj)
- **TELEFONSKA VROČA LINIJA** (pomoč pri igricah, triki, nasveti)

LASERPLUS p.o.

EKSKLUZIVNI DISTRIBUTER ZA SLOVENIJO

KAKO SE VČLANITE?

Izpolnite prijavnico, v kuverti jo pošljite na naslov:
CLUB NINTENDO p.p. 120,
61101 LJUBLJANA
in po pošti boste prejeli vse, kar je potrebno za vpis.

PRIJAVNICA

IME IN PRIIMEK

NASLOV

KRAJ IN POŠTNA ŠTEVILKA

TELEFON

ROJSTNI DATUM

Glasovnica za Megazinovo lestvico

Glasujem za igre:

1 .... Ime in priimek ....

2 .... Naslov ....

3 .... Tip računalnika ....

Med ekstatično srečne izžrebance bomo razdelili šestnajst nagrad: dežnik Hollywoodski zvezdniki (Kinematografi Ljubljana), pet enoletnih naročnin na revijo Megazin (Pasadena), pet enoletnih naročnin na revijo Monitor (Pasadena), pet kap in pet majic Jurassic Park (Carnium), pet hranilnikov (Mestna hranilnica ljubljanska)

1	2	3	4	2	5	6	7	8	5
		3	1	2	9	6	5		

Naročilnica

NAROČAM(O) SE NA REVIJO MEGAZIN

(ustrezno označite)

☐ **Kot pravna oseba** (podjetje) bomo letno naročnino poravnali najkasneje 8 dni po prejemu računa in tako izkoristili **10% popust** na prodajno ceno *Število izvodov* ....

☐ **Kot fizična oseba** bom letno naročnino poravnal vnaprej najkasneje 8 dni po prejemu položnice in tako izkoristil **40% popust** na prodajno ceno *Število izvodov* ....

V primeru, da MEGAZINA ne bom(o) več želel(i) prejemati, bom(o) o tem pisno obvestil(i) uredništvo.

Podjetje (izpolnijo pravne osebe) ....

Ime in priimek naročnika ....

Ulica ....

Poštna številka in kraj ....

Telefon ....

Faks ....

Glasovnice in naročilnico lahko pošljete tudi fotokopirano!

Andrej Troha

Knockout!

DPaint je klecnil, novemu kralju je ime Brilliance.

A
amiga

Legendarni De Luxe Paint, nekoč šolski primer dobrega programiranja, je z zadnjo različico 4.6 razočaral. Počasnejši kot kdajkoli ni bil kos čipom AGA in le vprašanje časa je bilo, kdaj bo veteran zbit na tla. Electronic Artsovo legendo je knockautiral sveži Brilliance, izdelek tvrdke Digital Creations, ki je prav v vseh pogledih boljši, hitrejši in učinkovitejši!

Briljanca na kvadrat

Softverski paket sestavljata dva bistvena in povsem samostojna programa, Brilliance in TrueBrilliance. Prvi podpira vse ločljivosti v 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 in 256 barvah, "pravi" Brilliance pa je namenjen risanju v načinih HAM6 (4096 barv), HAM8 (262.144 barv) ali True Color (vseh 16,7 milijona barv). Zadnji način omogoča obdelovanje prave 24-bitne slike, kljub temu da amiga brez grafičnih kartic ne zmore prikazati celotne 24-bitne palete. Trik je v tem, da program v pomnilniku ohrani vseh 24-bitov in jih sproti prevaja v HAM6/8. Tako so najprimernejše barve avtomatsko izbrane in razvpitega hamovskega prelivanja barv sploh ni!

Uporabniški vmesnik, torej meni z orodji, še najbolj spominja na Digi Paint in bo umetnike, navajene DPaintove preprostine, takoj ci zmedel. Vendar se izkaže, resda po nekaj urah dela, da je vmesnik precej logičen in ga uporabnik zlahka osvoji. Orodni meniji so v spodnjem delu zaslona in posamezne podmenije pokličemo s klikom desne tipke. No, ko smo ravno pri tipkah, povejmo, da je uporabljena tudi tretja, sredinska tipka pri podganicah s tremi ušesi. S pritiskom nanjo meni izgine in celotna risalna površina je prosta. Seveda pa uporabnikov navadnih miši ne gre jeziti, zato preslednica opravlja natančno isto kot tretja tipka.

Izboljšana (glede na DPaint) so prav vsa orodja, denimo pršilo, ki je končno takšno, kot mora biti, ali pa skladišče izrezov slike, omejeno s pomnilnikom, pa izpiljena preobrazba (morph), učinek čopiča na sliko, delo s šablono (stencil)... Najti je moč tudi nekaj povsem novih funkcij, na primer Bezierove krivulje, ki v rastrskih risarskih programih niso ravno pogost gost.

Uporabno je tudi obranjanje velikosti slike. Ko je nevedni uporabnik v DPaint naložil sliko, veliko na primer 100 x 200, je dotični program skušal najti najprimernejšo ločljivost, v tem primeru 320 x 200, in nesrečno sliko je naložil v zgornji levi kot. Seveda sbranjena slika ni bila velika 100 x 200, ampak 320 x 200. Te pomanjkljivosti pri Brillianceu ni in moč je naložiti ter obraniti tudi najbolj nemogoče dimenzije slik.

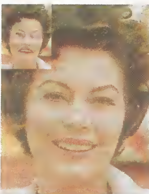
Seveda pa je za vse to udobje treba plačati, ne le z denarjem, ampak tudi s pomnilnikom. Tako si Brilliance z 256-barvno sliko dimenzij 640 x 512 vzame 2,13 MB pomnilnika, skromnejši DPaint pa le 1.1 MB.

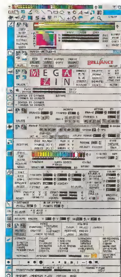
Žal ima paket tudi nekaj pomanjkljivosti, in edina, ki nas je prav zares motila, je čista ignoranca ARexxa. Kakovostni 24-bitni programi za obdelavo slik in risanje, denimo True Paint 24, ta krmilniški jezik seveda izdatno podpirajo in res nam ni jasno, zakaj so pri Digital Creations pozabili nanj.

Želite hitrost? Kupite Brilliance!

Res, sliši se kot cenen reklamni slogan, toda Brilliance je pri vseh funkcijah hitrejši od DPainta. Medtem ko Electronic Artsov starček osembitno (256 barv) sliko velikosti 640 x 512 nalaga 8 sekund, si Brilliance za isto opravilo vzame le pol toliko časa. Razlika v hitrosti obeh programov pa je najbolj opazna pri delu s povečevalnim steklom. Medtem ko se pomikanje povečane slike HAM 8 v DPaint lahko zavleče do bibličnih razsežnosti, je Brilliance neverjetno hiter. Ne le to! Povečava in pomanjšava že izbranega dela slike je za uporabnika navajenega DPainta, pravi hitrostni čudež! Skratka, Brilliance je tisto, kar bi DPaint že davno moral biti.

Paket je namenjen prav vsem amigam in se sam prilagodi okolju, v katerem se znajde. Tako so nekatere operacije na A500 z Brillianceom hitrejše kot na A4000 z DPaintom! Torej vsi, ki želite kakovostno risarsko orodje, si novi izdelek podjetja Digital Creations res morate omisliti! ▲





Del menujev programa Brilliance

Cena paketa je okrog 400 DEM,
naročiti pa ga je moč kar
pri proizvajalcu:
Digital Creations,
160 Blue Ravine Road Suite B,
Folsom, CA 95630, USA,
telefon 991 916 344 4825,
faks 991 916 635 0475.

Andrej Troha

Novo upanje za Atari

Medtem ko ni o 3DO nič novega, Atari straši z Jaguarjem.



"Nikoli nismo verjeli v nadgradnje že obstoječih sistemov. Če želimo doseči uspeh, moramo pozabiti na preteklost in narediti velik korak naprej!" Richard Miller, podpredsednik Atarija

Nekoč davno, v računalniški kameni dobi ko ni še nihče vedel za Sego ali Nintendo, je Atari izumil pojem "video igre". In tedaj so v ameriškem zabavišču Penny Arcade ob flipperje in enoroke Jacke namestili prve igralne avtomate za pobijanje vesoljcev. Kmalu za tem so pri Atariju ugotovili, da so dotične naprave donosen posel in v poznih sedemdesetih so ponudili prve hišne video igre. Atari je bil tedaj sinonim za tovrstno zabavo, toda bleščeči avtomati so obledeli in zastareli romali na odpad. Tudi Atarijeva slava je bledela in razen ST-ja v sredini osemdesetih let tvrdka ni imela prav nobenega uspeha. Toda zdi se, da povoženi velikan vrača udarec!

Tehnikalije, kot pri grafičnih postajah, in sanjske igre

Jaguar je v bistvu nadvse zmogljiv grafično orientiran računalnik, ki ga poganjajo vezja, večinoma načrtovana in izdelana posebej zanj. Samo načrtovanje 64-bitne arhitekture in posebnih vezij je inženirjem vzelo kar tri leta.

Bistvo konzole je 64-bitni procesor RISC, pripet na 64-bitno vodilo, po katerem zmore prenesti več kot sto megabajtov podatkov v sekundi. Za hitro tridimenzionalno grafiko skrbita Graphos (Graphic Processor) in Blitter, v realnem času pa zmoreta izračunati in prikazati cel spekter grafičnih učinkov, od Gouraudovega in Phongovega senčenja 3D objektov, do lepljenja bitnih slik na tirazsežna telesa. Po pričakovanju je zvok prevzel zmogljiv DSP, ki bo očaral z večkanalnim stereo zvokom CD kakovosti. Med čipovjem smo najmanj pričakovali dobro, staro Motorolo 68000. Zadeva je namreč 16-bitna in nekako ne sodi v 64-bitno okolje, izkaže pa se, da je dovolj dobra za nekakšen koordinacijski koprocesor, torej vezje, ki bo nadzorovalo ostale čipe. Toda, dovolj suhoparnosti, oglejmo si nekaj iger, s katerimi bodo pospremili Jaguarja.

Crescent Galaxy bo hitra 3D strelska arkada s senčenimi objekti in organskimi kreaturami, v Cybermorphu se bo treba pretolči skozi silno realistično pokrajino, senčeno s Gouraudovo metodo (podobno kot Vista-Pro). Sijajna je tudi igra Checkered Flag II, kjer bo jaguar pokazal vso svojo moč pri preračunavanju 3D objektov s teksturami. Jasno, ne manjkajo ninje (Katsumi Ninja) in dinozavri (Evolution Dino Dudes), precej pa bo tudi izboljšanih verzij že znanih iger. Vse igre bodo seveda obdarjene z nadvse realističnimi zvočnimi učinki in govorom.



Tudi igralna ploščica (jaypad) je nekaj posebnega, ima namreč 17 tipk!

Tehnične lastnosti Jaguarja:

- **Procesor:** 64-bitni Atarijev RISC, večprocesorska arhitektura
- **Vodilo:** 64-bitno, prenos 106,4 MB/s
- **Koprocesorji:**
  - *grafika:* Atarijev grafični koprocesor s hitrostjo 27 MIPS, OPROC (Object Processor)
  - *zvok:* Atarijev DSP
  - *nadzorni koprocesor:* MC68000
- **Pomnilnik:** 16 MB, 32-biten
- **Masovni pomnilnik:** kartice (do 48 MB stisnjeno do 400 MB) čez čas CD-ROM
- **Grafika:** 32-bitna (24 bitov RGB, 8 alfa kanal), televizijska ločljivost
- **Zvok:** 16-biten, CD-kakovost
- **I/O vtiči:** serijski izhod ComLynx, večnamenski izhod (miš,tipkovnica,..)

Kaj pa cena?

Iz "dobro obveščenih krogov" je pricurljalo, da bo za Jaguar brez pogona CD-ROM treba odšteti neverjetnih 200 USD! Vprašanje, in to precejšnje, pa je, ali ceni nemara ne manjka kakšna ničla. Ob vsej mašineriji in čipovju, ki divja pod pokrovom jaguarja, bi morala naprava po današnjih merilih veljati vsaj 1000 USD. Pojdimo po vrsti: 64-bitni RISC, razvit pri Atariju, torej z lastnimi financami, bi ocenili na najmanj 200 USD, vse grafične koprocesorje (prav tako razvite pri Atariju) skupaj na vsaj 250 dolarjev, DSP in 68000 na 100 USD, 16 megabajtov 32-bitnega pomnilnika pa velja danes več kot 500 zelencev. Če k temu prištejemo še ostala vezja, matično ploščo in vsaj eno kartico z igro (48 MB), je cena pod 1000 USD res težko verjetna.

Atarijev šef Sam Tramiel pravi, da bo 50 000 Jaguarjev kmalu na voljo v New Yorku in San Franciscu, do konca leta pa naj bi prodali 500 000 teh konzol. Za začetek naslednjega leta načrtujejo prodor na vse večje svetovne trge, ki ga bo spremljala masivna reklamna kampanja.

Če bo Atariju res uspelo zmesti trg z dvestodolarsko superzmogljivo konzolo, kar bi bila prava revolucija, lahko konkurenca, vključno s 3DO, svoje inženirje pošlje v samostan. Torej, Jaguar je, kot pravi neka reklama za začinjeno salamo, "a bit of an animal" in srčno upamo, da bo Atarijevcem spet uspel veliki met, tako kot nekoč!

Jaguarja bodo izdelovali pri IBM-u

Atari in IBM sta podpisala pogodbo o dolgoletnem sodelovanju, katere bistven del je sporazum o proizvodnji Jaguarja v IBM-ovih tovarnah. Atari finančno namreč ni dovolj močan, da bi izdelal linijo za masovno proizvodnjo te nove konzole, IBM pa ima veliko neizkoriščenih, toda visoko zmogljivih tovarn. Ena takih je v ameriškem mestu Charlotte, kjer so 15 let proizvajali vezja in dele za IBM-ove stroje, v zadnjih mesecih pa je tovarna v skladu z IBM-ovo reorganizacijo ponudila del zmogljivosti drugim podjetjem. Največ, 500 milijonov dolarjev, so ponudili Atarijevci in prvi jaguarji, namenjeni širokemu trgu, bodo prišli iz tovarne v mestu Charlotte. Herbert L. Watkins, direktor te IBM-ove tovarne pravi: "To je izredna priložnost za sodelovanje z Atarijem. Vsi vemo, da zna IBM izdelovati zapletene računalniške izdelke, sedaj pa bomo dokazali, da smo kos tudi masovnemu trgu zabavne elektronike!" ▲

Pestro bo leto 1994

Ekskluzivni intervju s podpredsednikom tehničnega oddelka Commodorja, Lewom Eggebrechtom

A
amiga

Megazin: Iz IBM-a ste prešli h Commodorju. Zakaj?

Eggebrecht: Sem precej dinamičen človek in od svojih sodelavcev pričakujem podobno dinamiko. Tega pri IBM-u ni. Veste, pri njih se vse premika silno počasi. Med inženirjem in direktorji je štirikrat preveč administracije in vodstvenih delavcev.

M: Kateri projekt pri IBM-u je bil vaš zadnji?

E: To je zelo zanimivo vprašanje. Delal sem pri projektu računalnika združljivega z Macintoshi, toda zaradi že omenjene počasnosti je vse skupaj prav po polžje napredovalo. Ko sem bolje spoznal amige, sem odkril, da imajo vrhunsko grafiko, zvok in procesorsko moč. Ponudila se mi je priložnost, da nekaj Applove tehnologije uporabim tudi v amigah.

M: Ko smo ravno pri prihodnosti, nam povejte, kaj pričakujete od CD32?

E: Napravo bomo podprli tako hardversko kot softversko. Kupiti bo moč najrazličnejše dodatke, od trdega diska do tipkovnice. Moram pa povedati, da že načrtujemo novo generacijo konzol, ki bodo neprimerno bolj zmogljive. To bo dejansko popolna integracija videa, filma, glasbe, zvoka, iger... Ena od novosti bo tudi senčena 3D animacija v realnem času.

M: Kdaj bo naprodaj modul za dekompresijo MPEG v realnem času?

E: No, kot vidite je modul že nared. Res pa je, da imamo nekaj težav s hrošči, zato bo na policah trgovin šele pozno jeseni. Modula za A1200 in 4000 pa bosta naprodaj malce kasneje.

M: Kakšna pa je usoda amige 1200? Ali lahko pričakujemo pogon CD, združljiv s CD32?

E: Seveda, nared bo letos pozno jeseni, kmalu zatem pa bomo trgu ponudili tudi pogon, namenjen A4000. Oba CD-ja bosta gnala celotno paleto softvera za CD32.

M: Kakšna bo cena teh pogonov?

E: Ne vemo še natančno, bo pa vsekakor zelo privlačna.

M: Ostanimo pri prihodnosti. Kdaj lahko pričakujemo amige četrte generacije?

E: Po A1000, ki je predstavljala nekako prvo in ne preveč uspešno generacijo, smo predstavili A500, A2000, A3000 in A3000 ter CDTV, amige druge generacije. Zadnja tretja generacija, A600, A1200, A4000 ter CD32, pa bo dobila naslednike v prvem četrtletju prihodnjega leta.

M: Kateri procesor je prvi na vaši lestvici priljubljenosti, PowerPC ali 060?

E: Res, to sta procesorja, ki sta deležna naše največje pozornosti. Zdaj je že jasno, da bomo izdelali napravo s 68060. Tako sam računalnik kot tudi procesorsko ploščo za A4000. Ni še povsem jasno, za kateri procesor RISC se bomo odločili, lahko pa povem, da je prihodnost amig ravno v teh čipih.

M: Po vaših besedah ni težko sklepati, da bo nova generacija amig zelo zmogljiva.

E: Da, spomladi lahko pričakujete nadvse zmogljiv stroj, ki bo imel nabor čipov AAA. To med drugim pomeni zelo visoke ločljivosti v 16,7 milijona barvah, hitro



Del Commodorjevega štaba v Frankfurtu

obnavljanje slike, povsem nove in zelo hitre blitterje, 16-bitni večkanalni stereo zvok, zmogljivejše disketnike, vdelan SCSI-II... Nabor AAA prestaja zadnje teste in razhroščevanja, tako da bodo novi čipi nared to jesen.

M: Ali bo moč dokupiti kartico z vezji AAA za A4000?

E: Najverjetneje ne. Vezja AAA so povsem drugačna od vezij AGA in če bi hoteli izdelati razširitveno kartico, bi ta morala vsebovati 95 odstotkov vseh posebnih vezij novih amig. To se gotovo ne bi izplačalo, saj bi bila takšna kartica v bistvu celoten računalnik!

M: Grafika čipov AGA je precej počasna, predvsem v načinu z 262.144 barvami. Ali lahko pričakujemo pospeševalnike?

E: Mnogo neodvisnih proizvajalcev že načrtuje pospeševalne kartice. Tudi mi razvijamo razširitev, imenovano Scan Converter, ki bo imela med drugim precejšnjo računsko moč.

M: Torej, amige bodo razveseljevale staro in mlado.

E: Res, pri Commodorju smo trdno odločeni, da se bomo zavihteli na sam vrh računalniške industrije! ▲

"Moram pa povedati, da že načrtujemo novo generacijo konzol, ki bodo neprimerno bolj zmogljive. To bo dejansko popolna integracija videa, filma, glasbe, zvoka, iger... Ena od novosti bo tudi senčena 3D animacija v realnem času."



napovedi

LOV NA DINOZAVRE

OCEANOV IZLET V PRAZGODOVINO

Andrej Bohinc

Igra Jurrasic Park združuje najboljše prizore iz istoimenskega filma in dveh starih uspešnic: Wolfensteina in Commanda

Prej ali slej se je moralo zgoditi. Dinozavri, veličastna bitja, ki so na Zemlji vladala 160 milijonov let in potem iz neznanih razlogov izumrla, se vračajo! V Jurskem parku, svetu, ki ga je porodila znanost, zemlja zopet doni pod njihovimi mogočnimi koraki. Ko so se 25. junija vrata Jurskega parka prvič odprla, se je človeštvu odprl pogled na floro in favno, ki se je bohotila pred dobrimi 350 milijoni let. In ko človek nekje v daljavi zasliši premike velikih živali, se zave, da je v tem svetu popoln tujec. A takrat je že prepozno...

Epidemija dinomanije je preplavila Ameriko in zdaj ogroža tudi Evropo. To je znan pojav, do katerega pride ob vsakem megalomanskem filmskem projektu, ki mora za vsako ceno prinesti dobiček. Da, da, filmi, kot so Batman, Aliens in T2, svet vedno zasujejo s spominki v obliki igrač, majic, nalepk in - računalniških iger! Z Jurskim parkom, filmom Stevena Spielberga, posnetem po knjižni predlogi Michaela Crichtona, se zgodovina ponavlja. 65 milijonov dolarjev, ki so jih vložili v izdelavo "real-life" efektov (računalniško zrežiranih v studiih Industrial Light and Magic), se mora nekako vrniti in obrestovati.

Tekmo za računališko licenco je dobil Ocean. Kot kaže so jo vzeli zelo resno, saj se je 21 njihovih programerjev na obeh straneh Atlantika (v Manchestru in San Joseu) takoj vrglo na delo. Ob ustvarjanju igre so Oceanovi fantje tesno sodelovali s filmsko ekipo. Igro so zasnovali tako, da so glavne zvezde v njej dinozavri - in to na način, ki ga je zahteval sam Steven Spielberg: kot živali, ne kot pošasti! Avtorji so imeli največje težave s primernim prikazom dinozavrov. Hoteli so, da bi srečanje z njimi naredilo na igralca silen vtis in ga prestrašilo. Zato so uporabili nekoliko nagnjeno ptičjo prespektivo, v kateri se odvija 50 % igre. Ostalih 50 % igre (notranji prizori) je narejeno v 3D grafiki v perspektivi prve osebe. Ta del je zelo hiter in močno spominja na Wolfenstein 3D in Robocop 3, eno od Oceanovih redkih uspešnih filmskih implementacij (čeprav ta film še ni ugledal kinodvoran). Da igralci ne bi vedeli, kaj se zgodi na koncu, igra ne sledi slepo vsebini filma. Ohranjeni so le glavni junaki, nekateri osupljivi prizori in, seveda, dinozavri!

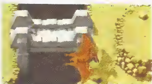


Vidim, da že dolgo nisi bil pri zobozdravniku, vendar ne skrbi, ti bom že jaz popilil zobovje.

V igri prevzamete vlogo dr. Alana Granta, ki se znajde sredi podivjanih dinozavrov, potem ko je šla mogočna električna ograja (ali nekaj podobnega) k vragu. V prvi četrtini igre ne morete pobijati večjih dinozavrov in se počutite kot preganjana žival. Da bi preživeli, se morate zanesti na svoje instinkte. Kasneje se na otoku že najde nekaj orožij, toda spretni igralci bodo največji uspeh dosegli, če bodo uporabili to, kar jim nudi mati narava. Hammondova vnuka Tima in Lex morate rešiti skozi šest nevarnih misij. Doživeli boste mnogo bližnjih srečanj s prazgodovinskimi bitji, se znašli v navidez brezizhodnih situacijah in nasploh izkusili toliko vznemirjenj kot še nikdar v svojem življenju! V igri ni nobenih podiger, ki bi kvarile napeto vzdušje, še več - vsi zvočni učinki so digitalizirani neposredno iz filma (v različici za Mega CD je digitalizirana celo vsa pokrajina!).



Še en naboj izstrelim, potem pa v bunker zbežim.



Nevarnost v Jurskem parku preži tudi iz zraka.

Jurassic Park bo na voljo za skoraj vse računalnike in konzole. Za nekatere formate (Mega Drive, NES) je že predelan, različice za amigo, amigo 1200 in 4000, PC, PC CD-ROM, Game Boy in SNES bodo nared konec septembra, različice za CD 32, Game Gear, 3DO in Mega CD pa so tudi že v izdelavi. Poudariti je treba, da se bodo nekatere izvedbe med seboj zelo razlikovale (znano je že, da boste v verziji za Mega Drive lahko krmilili tudi dinozavre!). Naj bo tako ali drugače, Jurassic Park bo vsekakor VELIKA igra! ▲



AUTHENTIC GARMENT
WHEREVER YOU ARE
UNLIMITED
Every man wants a wardrobe that looks great, season after season, year after year.
Most men don't know how to get started, the definitive guide to dressing well
TIME TESTED
REPLAY BLUE JEANS
CRAFTING
M. 901.100
FASHION BOX Spa
GENUINE FEELING
DIESEL
MODERN BASIC
This dungaree made with fabric for lasting comfort, easy and long wearing.
Invaluable
Diesel Feets Better
Saddle
NEW
MODERN BASIC
BOUTIQUE MESTNI TRG 13 LJUBLJANA

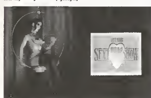


A1200/4000: Late Night Sexy TV Show

Priznajte - na TV je živ dolgčas! Vsaj do poznih nočnih ur... Takrat pridejo na spored razne 'izobraževalne' oddaje v slogu Playboy Late Night ipd. Kakorkoli že, če take oddaje radi gledate, vam bodo 'izkušnje', ki ste si jih na ta način nabrali, prišle v tej igri še kako prav!

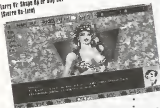
Seks, ljubezen in laži so glavne teme, skozi katere vas vodi voditeljica predstave Vera Cyntex. Ta mačka vas spravlja v absurdne situacije, iz katerih jo dobro odnesete le, če ste frajer in pol. Igra je prirejena za štiri igralce (najbolje za dva mešana para), če pa 'živih soigralcev' ni v bližini, se dobro obnesejo tudi računalniški nasprotniki. Njihove dialoge diktira inovativni sistem reACTOR, ki hitro spozna vašo osebnost in oceni vašo spolno domišljijo, seveda le pod pogojem, da ne lažete. Igra je tudi po tehnični plati pravi 'cukrček'. Osupljiva 3D grafika je izdelana s programom Softimage na grafičnih postajah Silicon Graphics (sicer pa, oglejte si fotke!).

Late Night Sexy TV Show (Dynabyte)



Novosti iz "tovarne pustolovščin"

Larry VI: Shape Up or Slip Out (Sierra On-Line)



Larry VI: Pri Sierri On-Line so imeli delovno poletje. Medtem ko smo se mi kopali v morju in sončili na plažah (ali veste, da pride na enega Slovenca približno dva cetimetra naše obale?), so Sierrini programerji pripravili kup novih nadaljevanj starih uspešnic. Tako se bomo lahko kmalu spet pridružili Larryju v šesti epizodi, v kateri bo, obdan s šopkom desetih lepotic, lomil ženska srca po razkošnem počitniškem zdravilišču La Costa Lotti. Vse skupaj bo seveda začinjeno s pristnim humorjem, s katerim Larryja že od samega začetka zalaga njegov "dubovni oče" Al Lowe.



Police Quest IV: Open Season (Sierra On-Line)

Police Quest IV bo prva Sierrina igra kategorije Reality Role Playing. To pomeni, da je večina slik v njej posneta v živo s Kodakovo digitalno kamero DCS 200ci. Pri nastajanju igre je avtorjem pomagal tudi sam šef losangeleške policije, gospod Daryl Gates. Okvirna zgodba je sneta z naslovnih strani časopisov. Los Angeles preplavi serija surovih umorov, ki se začne s smrtjo vašega partnerja. Kot John Carey, glavni detektiv za umore, morate razkrinkati morilca, ki je med mestne zasejal strah.

Quest for Glory IV: Shadows of Darkness nadaljuje herojsko sago o mističnih pustolovščinah paladina Rakeesba in njegovih prijateljev. Tokrat se zgodba odvija v Mordaviji, skrivnostni deželi na ozemlju Transilvanije. Njena avtorja, Lori in Corey Cole, pripravljata mnogo novih ugank, pretepov z zlodejevimi služabniki in drugih pasti in bkrati obljubljata, da bo Shadows of Darkness najboljša igra iz serije QFG.

Quest for Glory IV : Shadow of Darkness (Sierra On-Line)



Znana sta še dva naslova: **Aces of the Deep**, simulacija nemške podmornice iz 2. svetovne vojne, in **Gabriel Knight: Sins of the Father**, grozljiva pustolovščina, v kateri skozi serijo obrednih umorov odkrivate zvezo med glavnim junakom, neizkušenim amaterskim detektivom, njegovimi nočnimi morami in njegovo nesrečno ljubezensko afero, ki se je zgodila dobrih 300 let nazaj. V tej romantični drami se fantazija meša z realnostjo in legendami iz temačne preteklosti (čarovnicami, zombiji, volkodlaki, vampirji in duhovi). To je igra, ob kateri vam bodo šli lasje pokonci.

Brutal Sports Football

Leta in leta je Speedball 2 veljal za najbolj surov futurističnì šport. S prihodom te igre je njegove vladavine konec. BSF bi lahko opredelili takole: 50 % športa, 50 % nasilja. Ko smo avtorje (Teque) vprašali po pravilih tega 'Beastballa', so nam odgovorili preprosto: "Ni jih!" Ah.

Beneath the Steel Sky

Se še spomnite pustolovščine Lure of Temptess? No, to je druga igra istih avtorjev (Revolution Software). Ne le, da je, kar se grafike (vse slike so ročno narisane in skenirane) in umnih dialogov (ostale osebe kontaktirajo tudi same med seboj) tiče, močno izboljšana, tudi njen



Beneath the Steel Sky (Virgin)

zaplet je silno zanimiv. Dodeljena vam je vloga sirote, ki je v helikopterski nesreči izgubila starše. Po dolgih letih budnega nadzora, se oblastniki zavejo, da preveč veste. In začne se lov za vami pod milim nebom...

Sony nakupuje

Vodilni japonski koncern s področja zabavnega softvera je prevzel nadzor nad liverpoolsko softversko hišo Psygnosis. Nove lastnike zanima predvsem izdelava softvera za CD, očitno pa so jim zelo pri srcu tudi 'mali zelenci', saj so Psygnosisu dovolili nadaljnjo proizvodnjo iger za amige (vključno s prihajajočima **Creepers** in **Innocent - Until Caught**). In še ena dobra novica: Psygnosis bo kot član velike Sonyjeve 'družine' dobil pravico do predelave kinematografskih uspešnic družbe Columbia TriStar - filmov kot so **Dracula**, **Cliffhanger** in Schwarzeneggerjeva zadnja polomija, **Last Action Hero**. Trikrat hura!

Homey D. Clown

Groza! Spravili so se nad ameriške družinske nanizanke. Homey D. Clown je namreč junak onstran luže nadvse priljubljene serije humorističnih oddaj "Living Color". Capstone, ki pustolovščino pripravlja za PC-je, obljublja obilo smeha tudi ob igranju. Upajmo, da se ne bo po vzoru TV smeha iz ozadja krohotal le vaš soundblaster. Kar pa se TV nanizank tiče, bog ne daj, da bi šla nova moda tako daleč, da bi nas osrečili z igro Santa Barbara. Le koliko megabajtov bi šlo za to?

Virtual Valerie 2

Si predstavljate - cybererotika v vsako slovensko vas! Če bi to kdo napovedoval pred leti, bi izpadel kot sanjaški, povrh pa še rahlo neuravnovešen potrebnež. Danes, ko ni hojazni, da se ne bi za igro zagrehli vsi, ki jim hardver (PC, amiga, mac) to dopušča, pa lahko Valerie napovemo kot prvo intimno cyberpartnerko. Igro pripravlja hiša Reactor in bo "zunaj" konec letošnjega leta. Mimogrede, avtorje propagandnih gradiv proti AIDS-u bi bilo dobro opozoriti, naj med "varnimi" metodami po novem navajajo tudi cyberseks.

Acclaim v postelji z Devico

Pri Virgin Games so sklenili znane igre z Acclaimovih igralnih avtomatov predelati za Amige. Zaenkrat so se dogovorili za odkup treh iger, ki bodo naprodaj novembra. To bodo **Terminator 2: The Coin-Op**, **The Crash Dummies** in letošnja najboljša pretepaška igra, **Mortal Kombat**.

Delta-V

Kaj nam sploh ostane od svetle prihodnosti, če še v domišljijskih svetovih ne bo miru? Virtualni prostor s futurističnimi instalacijami, ki je zgrajen na nekem računalniškem omrežju, je poln nasilja, zato je treba narediti red. Torej... Igra je tridimenzionalna, s čudovitimi grafičnimi efekti. Mogoča je povezava med igralci prek modema. Kot pravijo, je bila na Computer Electronic Showu v Chicagu deležna velikega občudovanja.

Alone in the Dark 2

Obiskovalci chicaškega CES-a, ki so videli posnetke nekaterih sekvenc, potrjujejo ohljube Infogramesovih pro-



Alone in the Dark 2 (Infogrames)

gramerjev, da bo igra, ki bo sicer ohranila stari koncept, izpopolnjena z več detajli na tridimenzionalnih figurah in z bogatejšim scenarijem. Še pred koncem letošnjega leta se boste torej lahko zopet podali sami v temo... Če vas seveda ne bo preveč strah.

Total Carnage

Ta igra je predelana z igralnega avtomata. V njej po letu 1999 in koncu "velike vojne" iz arabskih puščav rešujete pozabljene talce. Glavna junaka, kapitan Carnage in major Mayhem, gresta v čistilno akcijo - pot do ugrabljenih je treba očistiti nasprotnikov. V igri je mnogo krvavih prizorov, ki niso primerni za objavo - ho dovolj, če vam zaupam, da je igra v bistvu nadaljevanje Smash TV-ja?

The Terminator 2029: Rampage

V "neobstoječem času", ko so ljudem zavladali stroji, proti katerim se bori peščica preživelih upornikov pod vodstvom Johna Connorja, je edina možnost za ohranitev človeškega rodu uničenje mogočnega Skyneta. In ta naloga je zopet padla na vaše rame, predragi ljubitelji iger za PC-je, zato do oktobra, ko bo igra izšla, pridno nabirajte izkušnje v prejšnji vojni (Wolfenstein). Softworksova Rampage Bethesda je nekaj zelo podobnega.

IndyCar Racing

Dirke serije Indycar se v marsičem razlikujejo od dirk formule ena. Na prizoriščih kar mrgoli paparazzov in kamere spremljajo bolide z vseh možnih perspektiv. V Indycar-u se obrača mnogo več denarja kot ljudje mislijo (zato je tudi stari maček Mansell prestopil k temu športu!). Tega se zavedajo tudi pri Papyrusu, kjer za založniško bišo Virgin skrbno snujejo nadaljevanje svoje prve uspešnice *Indy 500*. Papirusovi programerji imajo pred seboj težko nalogo: prekositi morajo MicroProsov odlični *F1 GP*. Na temo, kako jim bo to uspelo, se kar samo od sebe postavlja par vprašanj.

Kakšne izboljšave glede na izvirnik lahko pričakujemo?

Dirka je pač dirka, zato že zdrava logika narekuje, da scenarij ne bo kaj prida drugačen. Bo pa zato na voljo več (16) prog (na začetku 8 + 2, če igro registrirate), kar je velika sprememba na bolje, če pomislimo, da je Indy 500 premogel le eno samo ovalno stezo. Na vse lokacije v igri so se avtorji tudi v resnici odpravili in jih posneli "v živo". Med igro hoste tako lahko spremljali akcijo iz šestih različnih zornih kotov (pogled od zadaj, s strani, z balona, s komentatorskega stolpa itd.). Kamere se bodo prilagajale dogodkom na dirkališču, tako da boste imeli vtis kot da spremljate TV prenos z eno samo razliko - z vami za volanom!

Slastna 3D tekst mapirana grafika (v stilu Strike Commanderja) bo veliko bolj hitra in polna detajljov kot je bila navadna poligonska zasnova v Indyu 500. Zastrašujoče natančno izdelane modele holidov (Lola, Buick, March ...) hoste lahko po potrebi tudi spreminjali. Temu so namenjeni t.i. "nastavitveni" zasloni (set-up screens) s posebnim "servisom", ki vam poveča sliko modela do zadnjega vijaka (Flying-Eye-Service).

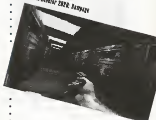
Tekmovali boste lahko ne le z inteligentimi računalniško vodenimi vozniki, ampak tudi eden proti drugemu (preko modema ali serijskega izhoda) in v mreži!

Kakšen računalnik potrebujem za ta užitek?

Minimalne zahteve so 386 z 2 MB RAMa, toda za primerno hitrost bo treba imeti 486 in čimveč RAM-a. Program bo sam zaznal konfiguracijo in se računalniku optimalno prilagodil. IndyCar bo podpiral večino znanih zvočnih kartic, in analognih igralnih palic. Verzija za amigo zaenkrat še ni v načrtu.

Komu bo ta igra všeč?

Vsem tistim, ki so cenili *Indy 500* in uživajo v avtomobilskih simulacijah. Pa še marsikomu drugemu...



The Terminator 2029: Rampage

Sierra je spet On-Line na Amigah

Pri ameriški založniški hiši Sierra On-Line, kjer so pred letom dni zapustili amigaško sceno, so se spet premislili. Od jeseni bodo spet izdajali igre za Amigo, prva na spisku pa je šesta epizoda epske razvlečenke King's Quest s podnaslovom Heir Today, Gone Tommorow. Predvidevamo, da ta igra ne bo zadnja iz neizčrpne zakladnice tega ameriškega specialista za pustolovščine.



IndyCar Racing (Virgin)

Pripravljala:
Andrej Bohinc in Jaka Terpinc



Pripravil:
Andrej Bohinc

21th Century Entertainment

Švedski "vikingi" so marljivi kot mravljice. Pospešeno načrtujejo zadnji del fliperske trilogije **Pinball Illusions** in hkrati snujejo še tri igre: **Ben. E. Factor** (križanec med *Loadrunnerjem* in *Lemmingsi*), **Malfunction - A Space Traveller's Tale** (akcijska pustolovščina tipa *The Chaos Engine* in *Alien Breed*) ter **Hardcore - The Blast** (*Turrican & SWIV*).

Interplay

To so dobri delavci, pravi garači. Pripravili so osem novih epizod serije Star Trek. Kot vse prejšnje, je tudi **Star Trek: Judgment Rites** mešanica vesoljske simulacije in pustolovščine. Njihova druga igra, **Stonekeep**, je trorazsežna epska pustolovščina, v kateri tavate po kanalizacijskih rovih in se srečujete z raznimi neljubimi bitji. In še bonbonček za ljubitelje iger z domišljijskimi vlogami: kmalu pride na trg **Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep**!

LucasArts Games

Iz njihove menze prihaja vabljiv vonj po novih pustolovščinah. **Sam & Max (Freelance Police) Hit the Road** je igra po istoimenskem stripu. Zgodba igre o dveh prijateljih - policijskemu psu Samu in

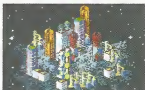


Sam & Max (Lucas Arts). Privatna detektiva na zahtevni nalogi.

premetenem zajcu Maxu, ki sta na sledi legendarnemu Bigfootu. Izvedba bo v slogu LucasArtsovih klasičnih pustolovščin tipa *Secret of the Monkey Island & Day of the Tentacle*. Če pa ste raje na strani lumpov, bo **TIE Fighter** (nadaljevanje odličnega *X-Winga*) kot nalašč za vas. Tako boste lahko končno sedli za krmilo enega od lovcev zlobnega Imperija in enkrat za vselej opravili z uporniki. S tem pa odiseje Vojna zvezd še ni konec - obeta se namreč še ena igra na to temo, v kateri bodo uporniki dobili še eno možnost: **Rebel Assault**, ki bo bo (na žalost) zaživel le na CD ROMu.

Gremlin

Pripravite se na nove dogodivščine našega intergalaktičnega mravljinčka ninje Zoola, ki se je zapletel v ljubezensko pustolovščino. Njegovi iz-



Utopia 2 (Gremlin). Pokoži mi nebese

branki je ime Zooz in bo v **Zoolu 2** nedvomno igrala pomembno vlogo. Pod naslovom **K240 - The New Worlds** pa lahko pričakujete neuradno nadaljevanje *Utopie*. Igro, ki so jo pri Gremlinu proglasili za projekt leta, bi lahko delali tudi pet let, ker pa so njeni avtorji sklenili nekaj kompromisov, bo prišla na prodajne police že okoli božiča. Igra ne bo šablonsko razvijanje kolonije, ampak bo šla mnogo dlje: skrbeti boste morali za vojaško industrijo, se spopadati z vesoljci in še kaj se bo našlo.



TFX (Ocean): Jeklena ojeda se spravi na svoj plen.

Origin

Omenjeni še naprej kuha igre po starih, preizkušenih receptih. Zavrtite svoje ure za 50 let nazaj in se pripravite na **Pacific Strike**, različico *Strike Commanderja* iz 2. svetovne vojne. Kaže, da je *Ultima Underworld* sprožila plaz podobnih FRP-jev. **Shadow Caster - Power to Charge** je njen precej nenavaden klon. Doslej smo bil vajeni junake gledati v eni osebi, Čarovnik Senc pa igralcu dopušča tudi razne preobrazbe (iz človeka v mačko, iz zmaja v netopirja...). Čudno. Zelo čudno!



Pacific Strike (Origin). Pekel nad Tihim oceanom

Ocean

V sodelovanju z D.I.D. (*F29 Retaliator, Robocop 3, Epic*) se pripravlja nova generacija letalskih simulacij, ki bo prekosila ekstravagantnega Strike Commanderja. V **TFX (Tactical Fighter Experiment)** boste pred očmi javnosti na krilih F22, F117-C ali EFA preletavali in bombardirali Afriko, Evropo, Ameriko, Azijo in Sadamovo domačijo.

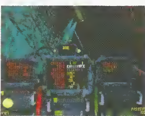
Ne bistveno drugačne naloge vas čakajo v **Infernu** - tam se boste borili za obstanek na sedmih planetarnih in treh lunarnih sončnih sistemih. Obe igri bosta imeli zelo hitre 3D grafične rutine in zato ne bosta predelani za amige 500 in 600, ampak samo za A1200 in PC je.

MicroProse

Do zvezd je dolga pot, toda MPS jo je prehodil in s **Starlordom** Mikea "*Midwinter*" Singentona naredil prvi korak v neskončnost vesolja. V njegovi vesoljski pustolovščini si morate s pomočjo diplomacije in nasilja priboriti položaj vladarja galaksije. Igra, ki jo že postavljajo ob bok slavni *Elite*, naj bi imela fantastično grafiko in sončni sistem s 1000 zvezdami. S tem pa akcije na nebu še ni konec. **F14 Tomcat** bo priletel nad naše kraje konec septembra. Letenje z njim bo po besedah strokovnjakov iz Microprosovih laboratorijev baje "Even better than the real thing!".

Zdaj pa še malo pod vodo. **Subwar 2050** bo kot nalašč za pristaše J. Verna in njegovih 20 000 milj pod morjem. Igra obeta razburljive bitke "hi-tech" podmornic v globinah oceanov. Če pa ste bolj željni krvi in verjamete v zgodbe o vampirjih, vas bo morda igra **BloodNet** prepričala, da vse krvodajalske akcije le niso prostovoljne... Včasih ime pove vse: za **MPS Football** vemo tudi to, da bo žogobrc potekal po ameriških pravilih.

In za konec še igra **Labyrinth**: vhod je en sam, poti do izhoda (če ga najdete ali če sploh obstaja) pa nešteto. Sicer pa, ven lahko pridete tudi tam, kjer ste vstopili... Še sam sem se izgubil! MPS, dost vas mam!



Subwar 2050 (MicroProse). Čez 57 let bo morsko dno posto in krez življenja



Blood Net (MicroProse): Delovna soba sodobnega grofa Drecole.

Primož Škerl

13 FIELDS OF GLORY

Vse Napoleonove bitke


igra meseca



Računalnik: PC
Tip: strateška igra
Založnik: MicroProse

Izviren grafični prikaz CQCS (Close - Quatres Combat System) v *Poljih slave* obeta preprostejše in privlačnejše igranje strateških iger.

Waterloo, 17. junij 1815, zgodaj zjutraj. Ne morem spati. Dogodki preteklih dveh dni mi kakor mlinski kamen leže na plečih. V nosu me še vedno draži vonj smodnika, v ušesih pa mi zamolklo besne udarci bobnov, ki podžigajo v napad. Stojim na travnatem pobočju v zadnji vrsti francoskega pešpolka čakajočega na ukaze glavnega štaba, in opazujem bitko, ki divja na poljani pod menoj. Pravilno oblikovane skupine rdečih in modrih uniform se z jeklenim korakom približujejo druga drugi. Nenadoma obstoje in med njimi se prikažejo sive meglice. V obeh skupinah vzvalovi, nastanejo praznine, ki se takoj popolnijo z možmi iz zadnjih vrst, bitka se nadaljuje. Veter iz daljave prinese zven trobente. Ozrem se v tisto smer in zagledam našo konjenico v galopu, kako se podi proti najbližji skupinici rdečih uniform. Vragi angleški jo še pravočasno opazijo, obstanejo kot okameneli. Umakniti se nimajo kam: na eni strani je pehotna četa, na drugi konjenica. Ostane jim samo še formiranje v kvadrat, v katerem se stisnjeni v gručo poizkušajo ščititi, kot jež, z navzven naperjenim orožjem, obraniti napada. Tedaj se z bližnjega hriba oglasi zamolkel grom. Angleži, stlačeni vkup, so najboljša hrana za naše topove. Preden konjenica prispe do rdečkarjev, ostanejo tam poleg kraterjev razkopane zemlje samo še razmrcvarjena trupla. Zadnja dva dneva sta bila polna takih in podobnih prizorov. Na srečo sem tri bitke že preživel. Če se temu lahko reče sreča. Danes je namreč odločilna bitka med mojim cesarjem in prusko-angleškimi naduteži. Upam, da me Bog ni rešil iz treh bitk zato, da bi me danes pogubil. Dani se, pripraviti se bo treba ..."

Verjetno se vojakovi upi niso uresničili, saj je tisti dan vojvoda Wellington premagal Napoleona - izgube so bile na obeh straneh ogromne. Francozom gre ta poraz zagotovo še danes v nos. Da bi tudi oni dobili priložnost za zmago, so se ponosni lastniki možganov v hiši Micro-Prose odločili, da množici letalskih in športnih simulacij dodajo še strateško simulacijo in tako zapolnijo luknjo v tržišču. In uspelo jim je! Nastala je *Fields of Glory*, igra, ki prekaša vse tekmece.

Po kratkem uvodu (ki zavzame kar štiri megabajte na trdem disku) izberete poveljstvo nad francoskimi ali britansko-pruskimi četami in nadaljujete z izbiro enega izmed šestih

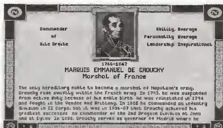
Vive la France!



Tehnične zahteve programa:

- **Min. pomnilnika.:** 2 Mb RAM
- **Min. procesor:** 386
- **Min. hitrost:** 16Mbz
- **Instalacija:** obvezna
- **Min. trdi disk:** 11Mb (15Mb z uvodom)
- **Min. grafika:** VGA/MCGA
- **Zvočne kartice:** Sound Blaster, Ad-Lib, Roland ali PC speaker
- **Upravljanje:** miška obvezna
- **Opombe:** Potrebuje MS DOS 5.0 ali višji. Pričakujte počasnost na šibkejših 386 PCjih

bojišč. Bojišča se med seboj razlikujejo po obsežnosti vojaških operacij, odigrate pa jih lahko na petih različnih težavnostnih stopnjah. Dve bojišči sta izmišljeni in namenjeni novopečenim Napoleonom, na preostalih štirih (Quatre Bras, Ligny, Wavre in Waterloo) pa si bodo lomili zobe tudi veterani. Najlažja bitka traja manj kot uro, Waterloo pa zagotavlja kar nekaj ur napetega igranja. Bojišče v 256 barvah je izdelano do zadnje podrobnosti: hiše so kamnite, vojaki ravnajo z orožjem kot "ta pravi", nad bojiščem pa leže oblaki dima. Za celoten pregled bojišča so na voljo tri merila: osem, štiri in dve milji. Pri najmanjši povečavi so enote prikazane kot zastavice, pri srednji kot četa komarjev, največja pa razkriva vse lokalne posebnosti. V vsakem od teh pogledov lahko izdajate povelja. Kliknete na svojo enoto in odpre se okno, v katerem so vsi podatki naloga čete, formacija in moč. Naloge segajo vse od premikov do napadov, formacije pa od vrste prek gruče do kvadrata. Vrsta je primerna za borbo proti peboti, gruča za premike, pred napadi konjenice pa se varujete s kvadratom. Na voljo imate različne variacije pehote, konjenice in artilerije. Najuporabnejša je pehota, saj je razmeroma hitra in učinkovita. Konjenica svoje naloge ne opravlja tako dobro kot v vesternih. Je zelo hitra, vendar brez prave udarne moči, zato je uporabna predvsem za plašenje sovražnikove pehote in obrambo topov. Topništvo je najudarnejša enota, ker pa je zelo počasno in ranljivo, mora biti vedno zaščiteno s peboto ali konjenico. Težava je tudi v tem, ker nimajo vse enote enakega dometa topov, tako da brez poskušanja ne bo šlo. Vsekakor je njihovo mesto čim bližje sovražnika. Vzdušje zelo popestrijo tudi zvočni učinki. Bobnanje za napad ali umik zveni z zvočno kartico res prepričljivo.



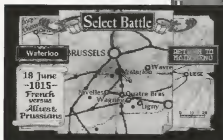
V bazi podatkov so vam na voljo življenjepisi vseh pomembnejših generalov, ki sodelujejo v bitkah.

Pogled pod površino prepriča, da *FoG* ni namenjen samo vzdihom ob lepih barvah in čudovitem zvoku, temveč tudi izkušenim strategom, saj se po vsakem začetku igra nadaljuje drugače kot prejšnjič - računalnik tudi majčkeno razmišlja. In ker ima vsaka medalja dve plati, si moramo ogledati še senčno stran. Grafični prikaz ni za ljudi s šibkim srcem in manj kot 486 pod pokrovom. Če se hočete premakniti z ene na drugo stran bojišča pri največji povečavi, hoste za to potrebovali ogromno časa - raje dvakrat uporabite funkcijo zoom. Tudi pri izboru enot morate imeti potrpljenje, saj je treba včasih kar nekajkrat pritisniti gumb miške, preden se odpre okno.

Z izjemo teh spodrsljajev je igra obvezna oprema vsakega generala, ki kaj da na svoje vodstvene sposobnosti. Upamo lahko le, da bo kmalu prispela kaka disketa z novimi scenariji. Do takrat pa naprej, sinovi domovine, na nasprotnikove bajonete! ▲



Od daleč vse izgleda tako nedolžno ...



Izbirate lahko med štirimi zgodovinskimi in dvema izmišljenima bitkama.



Priporočamo!



Boštjan Troha

The 7th Guest

Zmešani gospod Stauf s prelahkimi ugankami zagreni življenje sedmim gostom



opisi

Računalnik: PC CD-ROM
Tip: miselna igra
Založnik: Virgin



Leto 1929 je, začetek Velike Depresije Bil je klatež, potepuh. Taval je od vasi do vasi, od mesta do mesta. Okradel je stojnico tu, trgovino tam spal pod mostovi in na senikih. Henry A. Stauf ni imel ničesar.

Iz temin gozda se je tihotapil večer in neopazno polnil dolino s hladno megleno nočjo. Oziraje se na vse strani, sluteč črnino usode in bežeč pred mrazom oktobrske noči se je vračala domov s pevskih vaj za cerkveni zbor S hriba je še videla, kako dubovnik zaklepa vrata, ko je neznanec pred njenim obrazom sunkoma zavithel roko. Stauf je le nekajkrat zamahnil, jo zbil na tla in jo pokončal Nezavedajoč se greha in obupan od pomanjkanja, ji je iz krčevito stisnjenih rok strgal torbico ter izginil v zavetje gozda.

Tiste noči je imel Henry A. Stauf čudne sanje imel je vizijo Prikazala se mu je podoba prečudovite lutke, ki je bila videti nenavadno živa. Ob svitu je bil že pokonci in je iz kosa lesa izrezoval podobo lutke iz sanj. Rezljal je in oblikoval, dokler ni ustvaril lutke, ki je bila kot živa. Nesel jo je v mesto in jo pokazal točaju v bližnji krčmi Možakarju ki je imel otroka, je bila lutka tako všeč da mu je v zameno ponudil hrano in posteljo. Stauf je ponudbo z veseljem sprejel.

Sit in odžejan, pod toplo odejo, je Stauf hitro zaspal. Zgodaj zjutraj ko je krčma že oživela je imel še eno vizijo uganko sestavljanko Predramil se je in nemudoma začel rezljati prav takšno sestavljanko, kakršno je videl v sanjab.

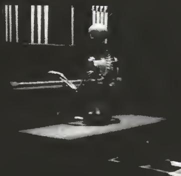
Igrače so se ljudem tako prikupile, da so otroci starše trumoma vlekli za rokave k mojstru Staufu. Lutkar, prej ubog potepuh, je kmalu postal najpremožnejši meščan Harleyja.

Nato pa je mestece zajela epidemija skrivnostne otroške bolezni Vzroke zanjo so prihajali raziskovat najznamenitejši zdravniki z vsega sveta. Minevali so meseci, tekla so leta, otroci pa so še vedno umirali oklepajoč se Staufovih igrač, ki so bile kljub temu tako priljubljene, da so jih starši hodili kupovati iz tisoče milj oddaljenib krajev.

Zadnja Staufova vizija je bila mogočna hiša, polna ugank in sestavljank Kdor stopi vanjo se nikoli več ne vrne razen če reši vse uganke. Tistemu Stauf izpolni najskrivnejšo željo In tisti, ki reši vse uganke, lahko osvobodi duše lutk - dušo umorjene ženske in pomrlih otrok, ki jih je Stauf ukradel Bogu in vdahnil svojim lutkam, da so bile videti tako žive.

Tako, to je moja predstava sicer zelo nejasnega zapleta in razpleta zgodbe Niti iz navodil (dve knjižici - ena o namestitvi in ikonab, druga pa polna izrezkov iz lokalnega časopisja) kaj šele iz osemminutnega uvoda ni moč izluščiti jasne zgodbe.

Zbralo se je torej šest gostov, ki so se odločili poskusiti srečo. Vsak ima skrivno željo - ta denar drugi magijo, spet tretji slavo. Sedmi gost pa je kot se izkaže na koncu igralec sam, ki je s svojim Jazom (Egom) prišel v preteklost reševat samega sebe Zaradi nebrzdanega pohlepa seveda vseb šest gostov neslavno konča, le igralec sam preživi in pokonča Staufa. Išče namreč svojo srečo ne pa denarja in slave. Po nekaj neprespanih nočeh se vam bo nemara zastavilo vprašanje "Je igralec Staufov sin?" Tudi to je mogoče, vendar mislim, da ob Staufovi smrti ne bomo imeli monologov a la žHe died without even an orange in his hand' Da pa bi videli spektakularno zaključno sekvenco, kjer se Stauf z našo pomočjo na invalidskem vozičku pogrezne v ogenj pekla je treba rešiti 25 ugank in sestavljank.



Elton John pa uspešni skujsevalni kuri

Čeprav je igra videti kot klasična pustolovščina z bogato grafiko, kjer se igralec napreza s kopico najdenih predmetov in jih skuša (večinoma) neuspešno uporabiti, je *Sedmi gost* miselna igra v slogu *Castle of dr. Brain*. Igralec je postavljen v samo središče dogajanja, brez nepotrebnih ikon in debelih okvirjev, ki dajejo občutek tretje osebe. Edino informacijo o prostoru ponuja koščena ročica, ki mahaje v vse strani svetuje, kod in kam po Staufovini, in se, ko naletimo na uganko, nadnaraven pojav, oziroma dramsko sekvenco spreminja v naprezajoče se možgane, zobno protezo oziroma starogrško gledališko masko. Igra ponuja en sam meni, ki ga dosežemo na vrhu zaslona in se mu reče Sfinga (kako se je Sfinga pri Tebah s pomočjo ugank najedla ljudi, pa že vemo). V menuju je poleg vsakdanje šare (shranjevanje položaja d o o) tudi zemljevid prostorov z označenimi obiskanimi prostori in rešenimi ugankami. Zemljevida precej obsežnega in dolgočasnega labirinta pa seveda ni - narisati si ga boste morali sami. Pri ugankah gre za variacije šaha, iger s kartami ter sestavljanja besed in stavkov iz črk So pa tudi

Igro so nam posodili pri velenjskem KFM Computres (tel.: (063)856-134), kjer je naprodaj za 9800 tolarjev.



izjeme, recimo glasbena uganka in že omenjeni labirint. Začetne uganke so precej enostavne in ko jih igralec rešuje, se po hiši odpirajo novi skrivni prehodi, dogajajo se nenavadne stvari in pojavljajo nove uganke. Gre torej za igro z eno samo potjo do rešitve.

Vizualno je *The 7th Guest* zares spektakularna igra. Filmsko gladko premikanje skozi sobe, zanimiva osvetlitev prostorov in predmetov, pravi gledališki igralci (očitno so gledališki, saj nenehno teatralično mahajo z rokami in se postavljajo v čustvene poze, vidne tudi gledalcem na balkonu in v sredinskih ložah), strašljiva glasba in zvočni učinki ter širokokotna kamera, ki v igralcu zbuja ogroženost z vseh strani.

Vendar je za takšno razkošje treba precej hadverske moči: 486 s 50MHz, 8 megabajtov pomnilnika, bitra 16-bitna grafična kartica z 1 MB pomnilnika, pogon za CD-ROM z dvojno hitrostjo (300 KB/s, dostopni čas manj kot 300 ms) in 16-bitna zvočna kartica PCM je priporočena konfiguracija (nam so prav takšen stroj posodili pri podjetju Anni d.o.o.). Igra zdiha tudi s 386, vendar bo lahko igralec med potovanjem iz prvega v drugo nadstropje skidal gnoj, pomolzel živino in ji nastlal, pa še za kakšen šnopček bo čas. Poleg nedvomnih odlik igre pa tu in tam moti debilen komentar, ki naj bi po zagotovilih iz navodil pomagal pri reševanju ugank. Tako se zgodi, da igralca med intenzivnim mozganjem, ko se že vohajo pregreti možgani, zmoti razmišljajoč glas, češ "to je pa težje, kakor je videti". Mimogrede: na drugem cedeju je posneta glasba iz igre (soundtrack), v škatli pa dobite tudi video kaseto "Kako se je rojeval Sedmi gost", ki je v ameriškem, z evropskimi videorekorderji nezdružljivem formatu NTSC.



Stauf se pogreza v pekel lastnih ugank

Franci Novak



opisi

Traps & Treasures

Morje je (še vedno) polno zakladov in pasti

Računalnik: amiga, PC
Tip: arkadna igra
Založnik: Starbyte

V nemških igralnih revijah je igra *Traps & Treasures* presenetljivo povsod dobila zelo visoke ocene. To pa najbrž zato, ker je nemškega porekla.

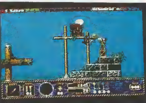


Morje je polno skrivnosti in zakladov. Iskalci potopljenega zlata, ki zapravijo ogromno denarja za ladje in potapljaško opremo in nikoli ničesar ne najdejo, so ali slepi ali pa ne igrajo računalniških iger. Če bi jih igrali, bi že vedeli, kje se skrivajo prava bogastva. Seveda pa so programerji dovolj prebrisani, da ne izdajo imen otokov in morij, kjer so skrite skrinje, polne zlatnikov. V igri *Traps & Treasures* jih je toliko, da se spotikate obnje, zato sploh ni čudno, da so na Titanicu našli samo par srebrnih žlic.

Traps & Treasures je horizontalna arkada z zvrbano mero akcije. Skupaj z gusarskim kapitanom morate rešiti člane svoje posadke, ki so razmetani po vsem otoku. Navodila so preprosta, kot vselej pri takšnih igrah: poberite vse, kar se sveti, nabodite na sabljo vsakogar, ki ga srečate, in od časa do časa z nabranimi kovanci zavijte v trgovino in si privoščite krožnik vroče juhe, kockajte za denar ali pa kupite stvari, ki vam olepšajo življenje.

Vaši nasprotniki in vsi predstavniki živalskega kraljestva se gibljejo po predvidljivih poteh, zato se jim je z manjšo mero pazljivosti moč izogniti, to pa je tudi ena od večjih slabosti takšnih iger. Če veste, da se morski pes premika samo levo-desno, pa še v enakomernih časovnih presledkih, ga ni težko pretentati. Oblikovalci igre bi si morali ogledati imenitno simulacijo akvarija *El-Fish (Maxis)* s popolnoma nepredvidljivim gibanjem tamkajšnjih prebivalcev.

Igra ima nekaj lepih trenutkov. Lepo je narejen prehod s kopnega v morje - spremenijo se fizikalne zakonitosti, zato je plavajočega kapitana v vodi precej težje voditi kot na kopnem, gibanju po morskem svetu pa je prilagojena tudi glasba.



Reševanje sodelavnih članov posadke je ena od ključnih nalog v igri.

Igra *Traps & Treasures* je namenjena vsem, ki še znajo uživati v arkadnih igrah in se tega ne sramujejo. Čista zabava, bi lahko rekli. ▲

Primož Škerl

Dogfight

Spitfire proti Migu? Ne hvala!

Vsi, ki ste pričakovali, da bo naslednja simulacija te znane softverske hiše F15 - Strike Eagle IV ali pa Harrier II, ste se pošteno uštel. Najnovejši pokol na nebu se imenuje *Dogfight*, v njem pa gre, kot pove že samo ime, za dvoboje v zračnih prostranstvih. Na voljo imate šestnajst letal, od fokkerja, s katerim je Rdeči baron med prvo svetovno vojno vladal nebu nad Evropo, do letala F-16 falcon, zvezde iraškega neba. Pa kaj, boste rekli, vse to in še več je bilo že v igri *Birds of Prey*. Da, vendar tam spitfire ni mogel nastopiti proti MIGu 23! Okretnost proti hitrosti. Seveda se lahko preizkusite tudi v čisto navadnih misijah iz različnih obdobij in v klasičnih dvobojih enakovrednih strojev. Misije so precej monotone, saj so tarča napadov predvsem zemeljski objekti, pa še ti na precej čuden način - namesto izstrelkov zrak-zemlja imate na voljo le mitraljez, v novejših tipih letal pa še rakete zrak-zrak. Ponavadi zadošča za uničenje tarče en sam rafal iz mitraljeza, česar doslej nismo mogli videti niti v hollywoodskih filmih. Izostreni programerski možgani se niso spomnili niti ukaza za pospešitev časa na dolgih poletih od letališča do cilja in nazaj, tako da je nevarno, da za tipkovnico zakinkate. Za vsako opravljeno misijo dobite odlikovanje, kot se za nadobudnega letalca spodobi.

Razveseljivo je, da je v igro vključena tudi možnost igranja prek modema, tako da se lahko bitke odvijajo kljub velikim razdaljam med igralci. Gumbi so postavljeni klasično: plus in minus krmilita motor, preslednica orožje itd. itd.

Grafika pa je malo za časom. Letala in celotna pokrajina so izdelani v polni 3D vektorski grafiki, značilni za MicroProse, kar da igri hitrost in gladko premikanje, vzame pa ji tiste podrobnosti, zaradi katerih radi igrate *Strike Commander*. Tudi zvoki so poglavje zase: ko sem igro prvič igral, sem mislil, da ima moje letalo namesto zajetnega zvezdastega motorja v nosu mamin strojček za sekljanje mesa, zvoke mitraljeza pa bi kljub zvočni kartici v drobovju mojega računalnika z lahkoto zamenjal za ropotuljico sosedove otročadi.

Dogfight nima namena biti popoln simulator letenja, saj mu za tako nalogo manjka instrumentov, pa tudi sam način leta je daleč od resničnosti. Je strelska igra v slogu *Aces of Pacific* in *Red Baron*. Vendar je med tema dvema igrama in *Dogfightom* vendarle razlika: v zasnovi same igre je nekaj, česar ni imela doslej še nobena simulacija. Dobili boste občutek za tehnični napredek, ki ni bil še nikoli tako izrazit, namreč da je v prvi svetovni vojni pilot krmilil letalo, sedaj pa letalo usmerja pilota. Morda so avtorji nalašč zato dali vsem letalom enak način krmiljenja - da bi ohranili ali vzbudili tisti občutek nostalgije, ki ga je veter tehnološkega napredka razpihal na vse smeri neba. To je zagotovo največja odlika igre, ki skuša biti nekaj, kar smo na domačih monitorjih že videli, vendar na drugačen, nov način.

Preizkusite Sopwith Camel, potem pa presedlajte na F 16 in se po končanem letu zamislite. Verjemite, imeli boste o čem premišljevati! ▲



Ilitreje, više, mečneje!

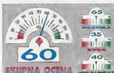


opisi

Računalnik:	amiga, PC, ST
Tip:	letalska simulacija
Založnik:	MicroProse



Žalostno dejstvo je, da imena pilotov hitro utonejo v pozabo (vsa čast Rdečemu baronu), modeli uspešnih letal pa za vedno ostanejo zapisani v knjigi zgodovine.



ALDUS




When You Draw with Aldus IntelliDraw

Rojstvo ideje je šele začetek.
S programom Aldus IntelliDraw vaše ideje oživijo.



MEDIJA
Cankarjeva 4, 61000 Ljubljana, Slovenija
tel 061 159 213 tel/fax 061 221 639

Medija d.o.o. je avtorizirani distributer programske opreme ALDUS, SPSS, RECOGNITA in pooblaščeni prodajalec programske opreme MICROSOFT, BORLAND, WORDSTAR, LOTUS, SYMANTEC, COREL, WORDPERFECT, SOPHOS, STATGRAPHICS

Andrej Bohinc

opisi

Blob

TV!

Norčije malega modrega vesoljskega akrobata

Računalnik: amiga
Tip: arkadno-ploščadna igra
Založnik: Core Design

Blob je prišel pod našo recenzorsko lupo povsem slučajno. Core Design ga je nekega dne mimogrede omenil, češ "Oglejte si stvarco, mogoče vas bo zanimala". Kako skromno! Seveda nas je.

Upo! Upropilio, mi lahko kdo pove, kje je toaleta?

Pravijo, da obleka naredi človeka. Za računalniške igre ta pregovor ne drži. Vsaj za večino ne. Oglejte si samo "fotko" iz te igre. Najbrž ni pritegnila vaše pozornosti. Seveda ne, toda ni vse v grafiki. Koliko iger vas zmore spraviti ob živce, da čepite na robu stola, divje sučete igralno palico in kričite v zaslon? Ne ravno veliko. *Blob* pa. Pa čeprav na prvi pogled ni videti nič posebnega.

Blob je poskočen meburček, ki po razbitju svoje ladje pristane v vesolju različnih dimenzij - višine, globine, gravitacije in časa. Če bi rad še kdaj ugledal svoj ljubi planet Zemljo, mora pobrati razbitine ladje in najti njen tovor (gručo malih Blobetov, ki so se razgubili po 50 stopnjah). Ata Blob torej poskakuje po opekah, išče nebogljene malčke in nabira rezervne dele za ladjo. Njegovo delo je skrajno nevarno. Že kanček nepozornosti, majhen zdrs ali nepravilna ocena razdalje med opekama zadostuje za padec v neskončno prazmno vesolja, kar pomeni zanesljivo smrt. Naša kepica živečilnega gumija si res zasluži vse sočutje. "Living on the edge" ni prijetno in zato včasih kar nagonsko zatisnemo oči in pomolimo, da se mu ne bi kaj hudega zgodilo.

Priložnosti za nesrečo pa je več kot preveč, saj imajo nekatere opeke precej neprijetne lastnosti. Tako na enih ni mogoče skakati, druge pa bruhajo smeti, ki Bloba boleče upočasnijo. Na srečo je tudi nekaj "ta dobrih". Za njimi se skrivajo bodisi mali Blobeti, koristna sporočila ali pa stikala, ki odprejo nove ploščadi. Večina opek je občutljiva za skoke z velikih višin in se začno pod vašo težo počasi drobiti. Teb se raje izogibajte, saj boste v nasprotnem primeru kmalu ostali brez tal pod nogami. Tako, to bi bilo vse, kar se tiče nasvetov in opozoril - da ne boste rekli, da samo nakladam.

Vidite, *Blob* je 3D igra. In to ne vsakdanja, dolgočasna vektorsko-poligonska 3D igra, ampak 3D igra, v kateri je občutek globine neverjetno resničen. Če želite kam priti, morate z Blobom skočiti v višino, 'iz zaslona', ali v globino, 'v zaslon'. Opeke visijo v temi, sprva v medlih obrisih, nato v polni obliki (ko pridete na njihovo višino) in hitro izginejo v nič, ko jih pustite za seboj. Vse to ustvari vzdušje, polno izoliranosti in negotovosti.

Veliko zadovoljstvo nudi že poskakovanje po ploščadih in počasno spoznavanje s pastmi, ki prežijo pod njimi. Šele ko se tega naveličate, se spravite igro reševati "zares". Uživali boste v enkratni perspektivi, kakršne še niste občutili (razen če ste na svojih spectrumih ali commodorjih igrali *Bouncer*), in spoznali, da programerjem le še ni popolnoma zmanjkalo svežih zamisli. ▲

60
64
80
73
SKUPNA OCENA

Tule je spisek starejših iger, ki se v A1200 počutijo povsem domače:

1869 (stara verzija) A-Train, Agony, Air Support Amnios, Antheads, Apydia, Aquaventura Archipelagos, Arthur Quest For Excalibur Atomino, Awesome Barbarian II, Bard's Tale III, Batman, Battle Chess BC Kid, Beast III Beyond The ice Palace, Boxing Man, Budesliga Manager Carrier Command, Cash Chaos Engine, Civilization (stara verzija) Classic Invaders, Cool Croc Twins, Cool World Cribbage King/Gin King, Cytron Dragon's Lair II, Dune, Epic, Eye Of the Beholder I&II, F-15 Strike Eagle, Fast Break, Gem'X Gem'Z, Gunship 2000, Guy Spy, HeatWave, Hexuma (stara verzija) Horror Z Indiana Jones IV, Indy 500, International Karate +, It came from the desert, Jonathan, Jocky Wilson Darts Killing Game Show Larry V, Leander, Lemmings (+ DataDisk) Lionheart Liverpool Lost Dutchman Mine Lost Patrol, Magic Pockets, Maniac Mansion Midwinter II Nick Faldo's Championship Golf Nigel Mansell's World, Ork, Pinball Dreams, Pinball Fantasies Plan 9 From Outer Space, Police Quest II, Ports of Call, Push Over, Railroad Tycoon, Red Zone Resolution 101, Secret Of Monkey Island I & II, Sensible Soccer, Shoot 'Em Up Construction Kit ShufflePuck Cafe , Silent Service, Sim City Space Ace I & II, Special Forces, Star Glider II Surgeon Teenage Mutant Ninja Turtles, Test Drive II, ThinkCross ThunderStrike, Toyota, Ultima VI, Uninvited, Volfied, Waxworks, Who Framed Roger Rabbit Wing Commander (stara verzija) Wings Wonderland, Wrath of the Demon

Igre, ki stečejo pod določenimi pogoji:

Pogoji so: (C) - Izkjučiti medpomnilnik procesorja (E) - Potreben preklop na stare grafične načine, pri nekaterih igrah ostanemo brez zvoka

688 Attack Sub, Addams Family, American Football Battle Command, BSS Jane Seymour (C), Campaign Carl Lewis Challenge, Carrier Command (C&E), Cool World (stara verzija), Das schwarze Auge, Dyna Blasters, Elite (C&E), Espana The Games '92 Formula i GP History Line (E), Hook, Indy III (C), Interceptor F/A-18, Jaguar XJ 220 (C), Kick Off 2 (C), Kid Gloves (C) Lethal Weapon (stara verzija) Lord Of The Rings, Lotus (C), Pacific Islands, Parasol Stars Pegasus (C), Pirates! Populous II (C&E) Race Drivin', Red Baron Robosport RVF Honda (C) Sim Ant, Sim Earth, Steigenberger Hotel Terminator 2, Thunderhawk (C) Turrican TV Sports Football (deluje hitreje), Vroom (C&E) Wizkid, Zool (stara verzija) (C)

Igre, ki sploh nočjo sodelovati [$%#!!]:

Alien Breed Amberstar, Another World, Armour Geddon, Beast II, Bitmap Compilation I, Black Cauldron, Blood Money Cadaver Carthage, Castles, Chip's Challenge, Chronoquest II, Colorado, Corporation, Dr Doom's Revenge Dragons Of Flame Dream Zone Elvira II Eskimo Games, Fighter Bomber, Fighter Duel Pro, Final Assault Fire and Ice, Grand Monster Slam, Grand Prix Circuit, Harlequin, Heimdall Hudson Hawk, Impossamole, Into The Eagle's Nest James Bond, Logical, Loom, Lotus Esprit Turbo, Lotus 2 & 3 , Overlord Pac Mania Populous Powermonger, R-Type II Rick Dangerous Robocop 3, Shadowlands, Shoe People, Speedball 2, Street Rods 1 & 2, Supercars, Supremacy, The Games Summer Ed , The Games Winter Ed., Thundercats, Utopia, VectorBall Venus, Video Kid, Viking Child, Weird Dreams, Where in the World is C S

Rok Kočar



Pirates Gold

Gusarji se vračajo (po rum, ženske in novce)



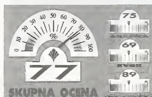
opisi

Računalnik: PC
Tip: arkadna pustolovščina
Založnik: MicroProse

Pirates Gold nadaljuje modno muho "farbanja" starih uspešnic, ki jo je sprožila Sierra s predelavami svojih prvih "kuestov" v VGA grafiko

MicroProse je že davnega leta 1984 izdal mojstrovino v malem, *Pirates*. Nad igro smo bili navdušeni vsi pustolovci, ki smo se rodili pet stoletij prepozno in pač nismo imeli možnosti, da bi se udeležili pravih bitk. In ker primitivna rasa Zemljanov časovnih strojev še ni odkrila, smo se tako rekoč prisiljeni zadovoljiti z navadnimi računalniškimi simulacijami. Takratni Pirati, razen po zamisli, niso bili nič posebnega, saj jih je bilo treba igrati s disket, da o bedni (CGA) grafiki in zvoku topov, ki ga je preglasilo še tako tiho brenčanje dveh komarjev. In ker se je po razmahu VGA grafike začelo množično 'barvanje' vseh nekdanjih uspešnic, so se tudi pri založniški hiši Microprose odločili za VGA verzijo te priljubljene igre.

Seveda je imel pri predelavi *Piratov* prste vmes spet Sid Meier, ki je zaslovel že z igrama *Civilization* in *Railroad Tycoon*. (Mimogrede, na trgu je že nekaj časa tudi njegov *RT DeLuxe*, ki ponuja malo boljšo grafiko in nekaj novih scenarijev, kmalu pa bo na voljo tudi Meirjeva obdelava ameriške državljanske vojne *Civil War*.) *Pirates Gold* zahtevajo 4 MB RAM-a, pri zvoku pa niso izbirčni, saj prav lepo 'pojejo' tudi na starem, dobrem 'piskaču' (priporočeni pa sta seveda zvočni kartici SB ali Adlib). Brez miši skoraj ne bo šlo, za arkadne vložke pa se lahko preselite na tipkovnico. Igra na disku zasede skoraj 20 megabajtov.



V kaj nam *Zlati Gusarji* v vsej tej dolžini ponujajo novega? V igro so vključili lepo število novih ladij, novih vrst orožja za sabljanje, različnih scenarijev napadanja ladij in pristanišč ter nekaj novih mest. Če vam uspe pridobiti ohlast, ugled ali celo roko guvernerjeve hčere, boste za vedno vpisani v knjigo svetovno znanih piratov.

Igro so v vseh tujih revijah izredno dobro ocenili. V nekaterih lahko najdete tudi takšne komentarje: "Igra je takšna kot resnično življenje, le da je še bolj vznemirljiva in precej hitrejša. Prelepa grafika ji daje poseben čar in nudi užitek pri igranju. Lahko jo igrate vsak dan, vendar vam ne postane dolgočas." To so zapisali v reviji Compute, MacWorld pa pravi: "Igro igramo že več kot 30 ur in še dolgo ne bomo prenehali." Vsekakor so *Pirates Gold* zadetek v polno, saj so v zahodnih trgovinah z zabavnim softverom v trenutku pošle vse zaloge. Zato nikar ne čakajte, ampak si jo čimprej priskrbite. ▲



Dva srborita kapetana in par ostrih sabelj je vse, kar je potrebno za srdito "sabljanje"

SEGA



mladinska knjiga
trgovina d.d.
ljubljana, slovenska 29

PRIHRANJENA POT V TUJINO!

VSE POSLOVNE ENOTE MLADINSKE KNJIGE! MOŽMOST PLAČILA V TREH OBROKIH!

GAME GEAR	
Game gear	19 990,00 SIT
TV Tuner	12 990,00 SIT
GG Battery Pack	5 990,00 SIT
Super Wide Gear	1 990,00 SIT
Klax	3 440,00 SIT
Prince of Persia	3 440,00 SIT
Dragon Crystal	3 634,00 SIT
Sonic the Hedgehog II	5.116,00 SIT

MEGA DRIVE	
Mega drive	24 990,00 SIT
Alasia Dragon	5 249,00 SIT
Klax	5.249,00 SIT
Shadow Dancer	5 249,00 SIT
Strider	5 249,00 SIT
Fire Shark	5 249,00 SIT
Abrahams Battle Tank	5 249,00 SIT
Alien Storm	5 249,00 SIT
E-Swat	5.249,00 SIT
Spiderman	5.249,00 SIT
Flickey	5.249,00 SIT

MASTER SISTEM	
Master sistem	13 990,00 SIT
Alien Storm	3 402,00 SIT
California Games	3 402,00 SIT
Gauntlet	3 402,00 SIT
Indiana Jones	3.402,00 SIT
Shadow Dancer	3 402,00 SIT
Klax	3 402,00 SIT
Impossible Mission	3.402,00 SIT
Laser Ghost	3.402,00 SIT
Sonic the Hedgehog II	5 256,00 SIT



opisi

Luka Hrček

BLUE FORCE

Maščevanje modrega angela

Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: Tsunami

13

Igre so kot filmi. Igramo jih zato, da se zabavamo. Nočemo dokumentarcev, ampak akcijo. *Blue Force* ponuja prav to & še več & je več kot dostojen sorodnik Sierrine serije *Police Quest*.

Jackson Beach je majhno obmorsko mestece, kakršnih v Združenih državah kar mrgoli. Od časa do časa tudi tam poči, zato so meščani nadvse ponosni na mestno policijsko postajo, ki je uspešno kos vsakovrstnemu kriminalu. Prav zato je ta kraj kot nalašč za prizorišče najnovejše Tsunamijeve pustolovščine.



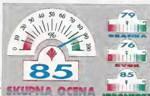
Ulične bande: Boste lahko te mladiče naučili lepih manir?

Avtorji igre so čas zavrteli v leto 1995, vas pa postavili v vlogo novopečenega policista Jakea Ryana. Zakonu je služil že njegov oče, dokler ga niso 18. maja 1984 skupaj z ženo umorili v njuni hiši na robu mesta. Jake, tedaj še deček, je grozljivi prizor opazoval iz omare in se jasno spominja obupanih krikov in strelov, ki so pokosili oba starša. Odloči se, da bo tudi sam postal policaj, odkril morilce in se jim maščeval. Enajst let kasneje stoji Jake pred poslopjem mestne policijske postaje. Za njim je naporno in uspešno šolanje, o tem, kaj je pred njim, pa odločate vi. Polni pričakovanj vstopite skozi stranski vhod v hišo pravice...

Vaš prvi delovni dan se bo - tako kot vsak naslednji - začel z navodili nadrejenega častnika. Pazite, da ne boste preslišali niti ene besede, preberite pa tudi nasvet, ki je s kredo napisan na šolski tabli (npr. "Bodite ostri in nepopustljivi!" ali "Kadar vam gre za nohte, pokličite pomoč!"). Največkrat bodo prav ti nasveti ključ za rešitev nalog tistega delovnega dne.

Od tu naprej si lahko pomagate le sami, delo vam bodo nekoliko olajšali (včasih pa tudi otežili) vaša babica, prijatelj Lyle, simpatična temnolaska iz oddelka za informacije in kolegi policisti (še posebno priljubljena sta dvojčka Larry in Barry). Tu je še službeno orožje, za katerega priporočam, da ga redno čistite, saj cev pištole rada zarjavi in vas pusti na cedilu ravno takrat, ko je najbolj potrebno. Vsekakor pa pištolo pred čiščenjem izpraznite, sicer se bo vaša kariera hitro končala. Poleg orožja imate na začetku v posesti le še obvezne službene lisice, uradno izkaznico in brezhibno opremljen kawasaki 1000. Vaš jekleni konjiček vam bo zvesto služil pri dirkanju po mestu, pa tudi v njegovem predalu se najde kaj koristnega. Tu mislim predvsem na Miranda Card, spisek pravic za aretirane osebe, ki jih ob aretacijah osumljencu za nobeno ceno ne pozabite prebrati, drugače bo šel celotni sodni postopek po zlu.

Med igro boste dobili še kopico novih predmetov. Avtorji so vsakega opremili le s skopimi podatki, zato jih skrbno preberite. Dokazno gradivo obvezno oddajajte Barryju, naj ga shrani na primerno mesto. Sploh pa veliko se pogovarjajte (to je največji vir informacij), imejte oči na pecljih in pamet v glavi. In ne zaupajte nikomur. Tudi sodniki in državni tožilci so pod kožo krvavi in ne vedno najbolj pošteni. Glejte Santa Barbaro, če ne verjamete! ▲





Priporočamo!

Andrej Bohinc

Yo! Joe!

"Hey Joe, where are you going with that gun in your hand?", Jimmy Hendrix



Računalnik: amiga
Tip: arkadna igra
Založnik: Hudson Soft



Yo! Joe! na softverskem trgu nima prave konkurence. Njegova največja tekmeca *Harlequin* in *Zool* ne ponujata igranja v dvoje - zato je še vedno najboljši *Target Renegade* z osivelega spectruma.



En, dva, tri - Joe (ali Elvis v mladih letih) gre v pretepaško akcijo

Zgodba je tipična· Joe in Nat sta ulična tolovaja iz Bronxa Njuno področje dela so kraje paradižnikov, počene avtomobilske gume in razbite šipe Mali ribi, skratka Nekega dne pa se zapleteta v nevarne posle s prekupčevalci mamil in se uvrstita na njihovo listo za odstrel Da bi ju laže dobili v kremplje, jima zločinci ugrabijo priletne starše To je kaplja čez rob in junaka se odločila, da hudobnežev ne bosta le spravila za zapahe ampak bosta z njimi tudi lastnoročno obračunala Prvi pride na vrsto zlobni graščak in tu se igra začne

Yo! Joe! je ena izmed redkih arkadnih iger, ki se lahko pohvali z učinkovitim igranjem dveh igralcev hkrati Hudson Soft, ki je na softverskem trgu razmeroma neznano ime (morda se spomnite njihove uspešnice *Dynablaster*), je še enkrat dokazal, da ni nujno veliko ampak dobro delati Način igranja se drži preizkušenega recepta "Ubij vse, kar se giblje, in poberi vse, kar se sveti" in je zelo dobro izpeljan Igro sem končal v dobre pol ure (no, seveda s pomočjo kartice Action Replay, potem ko sem odkril naslov za neskončno energijo (C0316b)). Tega vam, navadnim smrtnikom ne bo najbrž nikoli uspelo. Vseeno si oglejmo, kako se razplete zgodba naših dveh junakov

Ko v gromozanski graščini odstranite vse okostnjake, netopirje, piranhe, sodčke, podgane in škrate ter se oborožite z nunčaki šurikeni, molotovkami, železnim drogom in motorno žago s katero razpolovite graščaka, na krilih zlatega orla poletite v Egipt V piramidi ki je polna mumij in kač klopotač, se predvsem drsate po bodnikih in na koncu ubijete zverinskega bika.

Vaša naslednja postaja je inkovska palača v osrčju amazonske džungle V njej na vsakem koraku preži kaka past poleg tega pa so Inki zelo neprijazni in na vas zmečejo ves svoj arzenal (sulice sekire puščice)

Nič bolj gostoljubno vas ne sprejmejo na Japonskem V svetem templju padete v "objem" ninjam v obvezni črni barvi Kot da to ne bi bilo dovolj vas hočejo zmasirati še sumo borci Ni kaj to je pravi trening za zadnjo postajo, domači Bronx

Najprej morate očistiti podzemno, nato ulice in nazadnje še skrivni laboratorij, v katerem je uskladiščenih na tone mamil Konec dober, vse dobro Starši so rešeni frajerja padeta v objem svojih deklet, Sheile in Rosaline, mi pa se zadovoljimo z obljubo, da avtorji že pripravljajo nadaljevanje ▲



AMIGA HARDWARE

AMIGA 1200, 4000

3,5" Harddiski za A1200, 600

PRODAJA RAČUNALNIKOV AMIGA 600, 1200, 4000, IN MONITORJEV ZA AMIGE

Razširitve spomina za vse AMIGA računalnike
Digitalizatorji slike in zvoka za vse AMIGE
Action replay MK 3,
Harddisk kont z ramom za A500 in A2000
Notranji harddiski za AMIGA 600 in 1200
Zunanji harddisk za AMIGA 600 in 1200
Turbo kartica 68030 z kop za A1200
Genlock PAL V 2 0, Y/C ali GUP G-LOCK
3,5" FLOPPY DRIVE int in Ext za vse AMIGE
MIŠKE, MIDI INTERFACE, HARDISKI, MODEMI IN DRUGO PO NAJUGODNEJŠIH CENAH!

NOVO: AMIGA CD32:CD rom,
2Mb rama, 68020, AA cipi – enako kot A1200

AMIGA SERVIS
POPRAVILO AMIGA RAČUNALNIKOV
TEL. (061) 267-632

Aleš Petrič

Return of the Phantom

Kdo je človek za masko?



opisi

Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: MicroProse

Erik ni ravno Apolon, resnici na ljubo, fant je grd kot smrt, kruljava pokveka, povrh vsega pa je sadistično izprijen norec, ki za zabavo pobija in muči ljudi ali pa jih krona z lestenci in 20-kilogramskimi vrečami peska.



Kdor je mislil, da bo podjetje MicroProse za večno ostalo pri aviončkih in avtomobilčkih, se je grdo zmotil. Po uspebu že znane feministično nastrojene igre *Rex Nebular and the Cosmic Gender* so predrzno pogumni programerji pohiteli in spacali skupaj čudo, ki zdaj zvedavo čepi na mojem računalu, čakajoč na recenzijo.

Fantom iz opere (in filma) se je tokrat po natanko 112 letih odsotnosti (zaradi bolezni?) vrnil v pariško operno hišo, da bi ubogim obiskovalcem svoje mojstrovine nagrmadil na glavo vraga in pol (beri: 16-tonski lestenec). Uradno je svojo hudobijo opravičil z zakonom o avtorskih pravicah (he, be, pirati, kje ste?). Fant nikakor ni dobro znana, usmiljenja vredna filmska kreatura, sposobna celo ljubiti in biti ljubljena. Ne - naš fantom, Erik po imenu, je veren posnetek glavnega junaka iz knjige, ki jo je že davnega leta 1911 napisal pisatelj Gaston Leroux. Oui, imel je težko otroštvo, toda tudi starši ne morejo biti vedno krivi za vse. Vi, dragi bralec, pa ste se kot detektiv monsieur Raoul Montaud zaklelı, da boste pridaniča izbezali na plan.

Igra je narejena v najboljši maniri pustolovskih gigantov kakršna sta LucasArts, Sierra On-Line & Co. Uporabljate le deset izbir tipa "poglej in zadeni", ki pa so mnogokrat prav nepotrebne. Štorija se namreč razpleta kar sama od sebe, pa naj vam je to pogodu ali ne. Število lokacij je omejeno kot moj šoferski inštruktor, osebe pa lahko dobesedno preštejete na prste. Dialogi so zasnovani tako, da napačnih vprašanj sploh ni (zato kar pogumno izberite vse po vrsti), sogovornik pa vas neha moriti šele, ko je izblebetal vse, kar je imel za izblebetati. Predmetov je toliko, kot ima žaba las, ko pa že kakšnega najdete (oz. ko predmet najde vas), ga dostikrat labko samo preberete. Polovica objektov v operi služi le kulturnemu izobraževanju (ali ste vedeli, zavese na odru, ki se deli na štiri dele, so tri, in sicer prva ...), s samo igro pa nimajo nobene zveze.



Pri odkrivanju Erikovih zločinov pelje pot našega junaka tudi v katakombe, globoko pod opero

MicroProse je izdelal grafično in glasbeno nadpovprečen izdelek, po težavnostni stopnji primeren tudi za otroke, hišne ljubljence in rastline z inteligenčnim količnikom vsaj 20 stopinj Celzija na soncu. Preprostost igranja, dobra grafika in melodije, ki pričarajo pravo vzdušje, vzdržujejo zanimanje igralca vseh pet ur, kolikor je potrebno, da izsledite in končno obračunate z grozobalnim grdobinom Erikom. Igra seveda zahteva tudi nekaj v zameno: vsaj 2MB RAM-a na 386 podlogi in 9 megabajtov na trdem disku. Tudi kakšna zvočna kartica ni odveč (SB 2.0, SB Pro, Ad-Lib, Roland ali Covox). Če imate vse to in če ne sodite med intelektualne narcise, potem hitro pot pod noge, pa srečno, Kekci! ▲





SERVIS • ŠPORTNE • OPREME
Trstenjakova 16 • Ljubljana • 061/301-356
TENNISKI

- servis smuči
- montaža vezi
- zahtevnejša popravila smuči
- raztegovanje smučarskih čevljev
- oblikovanje notranjega čevlja
- napenjanje teniških loparjev

pooblaščeni serviser:
smučarskih čevljev
SANMARCO
in smuči

KAZAMA SKI

Rok Kočar

Betrayal at Krondor

To je igra, ki je podrla vsa pravila v svetu domišljiskih vlog



opisi

Računalnik: PC
Tip: igranje domišljiskih vlog
Založnik: Dynamix





Priporočamo!

Betrayal at Krondor je prvi izdelek iz Dynamixove serije Riftworld Legacy. Čeprav je postavljen v nam tako 'znani' izmišljeni zemeljski svet, ni še eden od mnogih FRP-jev s hordami škratov in duhov. Hvala bogu. Krondorja je kot del svojih novel spisal pri nas neznani pisatelj znanstvenofantastičnih štorij, Raymond E. Feist. Igra obsega samo pičlih 9 poglavij iz knjige. (Če vas zanima celotna zgodba, si bukvo poiščite v kaki knjižnici, po možnosti v Ameriki).

Vsako poglavje se začne s kratkim uvodom, ki vam predstavi vaš cilj in vas hkrati spravi v pravšnjo voljo za igranje.

Da ste lahko deležni tega užitka, postane vaš trdi disk krajši za 15 MB. Vendar pa se nikar ne spravite k instalaciji, če nimate a) procesorja 386 ali boljšega (beri dražjega), b) vsaj 590 K pomnilnika, c) 2 MB EMS-ja in d) DOS 5.0 ali 6.0. Priporočajo še miš, igralno palico in vse boljše zvočne kartice (AdLib, SoundBlaster ali ProAudio Spectrum).

Igra je že na prvi pogled enostavna. Z levim gumbom na miški izbirate, pobirate, pretepate, gledate in sploh počnete vse mogoče. Pritisk na desni gumb vam posreduje statistične podatke o vaših treh igralcih in o predmetih. Za vsakega igralca so na voljo samo štirje statistični podatki (zdravje, vzdržljivost, premikanje in moč), ki jih le s težavo povečate. Na voljo je še precej različnih spretnosti, ki jih pridobivate z izkušnjami. Rokodelstva delujejo logično (npr. pri vlamljanju bo najuspešnejši tisti, ki je tega najbolj vešč).

Premikate se s štirimi puščicami. Vse tri osebe se strogo držijo ceste, tako da ni strahu, da bi zašli. Če pa bi radi raziskali tudi okolico, pritisnite na potovalno ikono in že ste 'svobodni'.

Med bojem imate več možnosti. Lahko se branite, premikate, uporabljate čarovnije (določeni uroki delujejo tudi med normalnim igranjem) in napadate (z mečem ali s samostrelom). Vaš nasprotnik (lahko jih je tudi več) se bo ponavadi spravil na najšibkejšega od trojice. Pobegniti bo poskušal šele, ko bo močno poškodovan. Ujemite ga in ubijte, saj ima lahko ravno on pri sebi tisto, kar povsod iščete.

Po končanem uvodu vas avtorji nesramno zapustijo, in to kar sredi ceste. Na srečo na njej ni preveč prometa, zato se po južni strani odpravite v oddaljeni Krondor. Z ljudmi, ki jih srečujete, se čimveč pogovarjajte. Z nekaterimi dialog ne bo možen, tiste pač... No, pa Bog z vami. Če jih uspete premagati, preiščite trupla in poberite najdene reči. Če boj izgubite, izgubite tudi igro. Vendar to NI pravi način!

Predmete iščite še v votlih drevesih, luknjah, grobovih, skrinjah in v hišah, v katere boste morali praviloma vlomiti. Skrinje so dobro zaprte, zato morate rešiti zelo zapletene uganke, če hočete ugotoviti, kaj vam je vaš predhodnik v njih zapustil. Ker je skrinja lahko tudi smrtonosna past, bodite pazljivi.

Na poti v Krondor se ustavite nekje med LaMutom in Zunom. V gori boste odkrili vrata, oziroma domovanje bradatih pritlikavcev. V labirintu ubijte pošast in dobili boste nagrado. Preden pridete do Krondorja, boste imeli že lep kupček denarja. Z njim si kupite dobro orožje in zdravila. Stvari, ki jih ne potrebujete, prodajte v trgovinah, vendar bodite pozorni na cene, saj od trgovca do trgovca precej nihajo. Vrata na krondorski palači se ne dajo odpreti, zato se vanjo vtihotapite skozi klet. Vmes bo Locklear naletel na starega prijatelja, ki mu podari ključ. Vrata, ki jih odklepa, so severovzhodno od vhoda v klet - na stropu! V palači se prvo poglavje konča. V drugem boste namesto Lockleara vodili Jamesa. Prit morate na sestanek v Romney, kjer vas bo čakalo presenečenje, nova naloga in, seveda, tretje poglavje.

Tako. Upam, da sem vam pomagal igro nekako začeti in morda vam jo bo uspelo tudi rešiti. Če ne, pa počakajte na rešitev v naslednji številki. ▲

Prebavite to:

- 2500 digitaliziranih animiranih sličic
- 40 digitaliziranih glasov
- preko 224 milijonov kvadratnih čevljev neraziskanih področij
- več kot 100 ur igranja

Hokus pokus! Magija tudi tokrat igra glavno vlogo.





CHIPY

Svetujemo, servisiramo ali Vam po želji sestavimo najboljše **Novell** in **Unix** združljive dele za **VESA MASTER LOCAL BUS**, **SCSI2FAST** krmilnike s hitrimi diski, **ACTIX** grafične kartice s 70 Hz **MAG** monitorji ter **LAN** in **ZyXEL** fax-modemske povezave.

Za informacije nas lahko pokličete VSAK DAN od 8. do 20. ure na telefon oziroma fax 061/213 927.

INFORMACIJSKA KARTICA 143



opisi

Miha Amon

Day of the Tentacle

Nori doktor Fred se je vrnil in obstoj človeštva je spet ogrožen

Računalnik: PC,amiga
Tip: pustolovščina
Založnik: LucasArts



To je zgodba o dveh hišnih ljubljenčkih - vijoličnl in zeleni lovki, ki ju je nori doktor Fred Edison ustvaril za zabavo in prosti čas. Zeleni je ime Green, vijolični pa Purple. Seveda pa dr. Fred ne bi bil nori doktor, če ne bi uganjal norostil Tako je nekega dne izumil stroj, s katerim je skoraj ogrozil obstoj človeštva. Svoj slavni izum je ponosno poimenoval Sludge-o-matic. To je stroj, ki zmore v zelo kratkem času proizvesti ogromno količino hudo strupenih odplak, ki povzročijo strašne mutacije v živih organizmih. Ker je želel naš noro ekološko neosveščeni doktor svoj nori izum čimprej preizkusiti, je strupene odplake napeljal kar v potoček za svojo hišo, ker je bil ta pač najbolj "pri roki". Tu spet nastopita lovki Green in Purple, ki sta bili prav takrat na popoldanskem sprehodu po doktorjevem posestvu. Ker so lovke že po svoji naravi zelo žejne domače živalice, Purple kar poskoči od veselja, ko zagleda cel potok lepo penečе se Coca-Cole. "Ne pij tega!" pravi Green. "Mmmm, dobro je, počutim se kot... ko... hc#$!?!.. t, kooot daa bi lahko zavlaaadal sveetuu!" zarjove Purple. In tako je bilo! Mala, prijazna vijolična lovka je postala hudo zlobno bitje!



Prestrešeni Green pošlje po pomoč

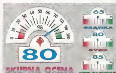
Na smrt prestrašeni Green takoj pošlje svojega prijatelja hrčka po pomoč k Bernardu. Bernard je nekoč (v prvem delu te igre - *Maniac Mansion*) že pomagal lovkama in svet rešil pred umotvori norega doktorja Freda Edisona. Ko Bernard zve za nesrečo, se s prijateljema Hoagie in Laverne nemudoma usede v svoj "kripomobil" in odpeljejo se reševat svet. Po divji, razburljivi vožnji vsi trije in celo polovica "kripomobila" srečno prispejo na cilj - v NORO HIŠO norega dr. Freda.

"Kako pa bomo rešili svet pred mračnimi idejami zlobne vijolične lovke?!" zaskrbljeno vpraša Bernard. "Samo en način obstaja," pojasni dr. Fred, "ustaviti moramo moj Sludge-o-matic!" "A ni že malo pozno za to?!" pomodruje "bistri" Bernard. "Seveda!" se zakrohota nori doktor, " to bi morali storiti že VČERAJ!" Naslednji hip trije prijatelji v doktorjevem časovnem stroju že potujejo skozi čas. Medtem ko dr. Fred občuduje svoj časovni stroj in se še sam ne more načuditi, da zadeva res dela, pa se zgodi nekaj nepredvidljivega. Diamant - ključni del časovnega stroja - na lepem eksplodira. "Dr##! Sem vedel, da bi moral uporabiti pravi diamant!" razočarano ugotovi Fred Edison. Trije prijatelji pa ostanejo ujeti vsak v svojem času. Hoagie pristane dvesto let v preteklosti, Laverne dvesto let v prihodnosti, Bernard pa pade nazaj v dobro staro sedanjost. Tako se vsi trije odpravijo reševat svet (in sebe)...

Igra je izredno pestra in duhovita, polna lepo animiranih odlomkov, pri katerih še tako resnemu človeku ne uspe zadržati smeha. *Day of the Tentacle* lahko igrate s tremi osebami hkrati in to z vsako osebo v svojem času! Prav to doda igri novo razsežnost in jo loči od ostalih podobnih pustolovščin. Pri premagovanju ovir ter reševanju težav in ugank morate razmišljati na drugačen način, saj je treba uporabljati vse tri osebe hkrati. Zelo zanimivo je, da dejanja, ki jih storimo v preteklosti, vplivajo na sedanjost in prihodnost - "tako kot v resnici". To igralca potisne v prijeten razmislek o ČASU in časovnih ugankah, s katerimi se mora med drugim spoprijeti v tej igri. Na primer, če hočemo Bernardovo prijateljico Laverne rešiti z drevesa, na katerem je obvisela ko je pristala v prihodnosti, mora Hoagie v preteklosti to drevo posekati. Tako drevesa ni več tudi v prihodnosti in Laverne je rešena!

Zadnje čase izdajatelji iger kar tekmujejo, čigava igra bo imela lepši in daljši uvod. Tudi *Day of the Tentacle* v tem prav nič ne zaostaja! Uvod v igro, ki bi mu lahko

"Igra je izredno pestra in duhovita, polna lepo animiranih odlomkov, pri katerih še tako resnemu človeku ne uspe zadržati smeha"



Doktorjev skrivni laboratorij



hrez zadržkov rekli tudi risanka je res zanimiv, predvsem pa zelo duhovit, lepo animiran in izredno dobro zvočno, še posebej govorno popestren, skratka, vreden je ogleda in poslušanja! (Upam, da tisti, ki nimate zvočnih kartic, ne boste preveč razočarani, saj boste na žalost prikrajšani za zelo dobre digitalizirane zvočne efekte skozi vso igro.) Tudi med igranjem vas bo neprestano spremljala prijetna, dobra glasba, usklajena z dogajanjem v igri. Vse figure so animirane in vsak dogodek je pospremljen s primernim zvočnim efektom (hoja, skakljanje lovk...)

Tisti, ki ne poznate prvega dela zgodbe o dr. Fredu, njegovi nori hiši ter o zeleni in vijolični lovki ali pa vam ena igra ni dovolj, se boste prav gotovo razveselili računalnika v drugem nadstropju nore hiše dr. Freda Edisona, na katerem lahko igrate *Maniac Mansion*.

Zaradi vseh teh stvari se pač nahere kar lepo število megabajtov. *Day of the Tentacle* "traja" dobrih 14 megabajtov. Začuda igra ni zelo zahtevna, ne spominsko ne "hitrostno", saj deluje dokaj normalno tudi na počasnejših računalnikih (celo na 286!). To je vsekakor vredno pohvale! Z izjemo tega, da igramo s tremi osebami hkrati, je način igranja enak kot pri ostalih priljubljenih LucasArtsovih pustolovščinah. Skratka, zabavali se boste, drgetali od strahu in pokali od smeha - vse to na DAN LOVK! ▲



Priporočamo!

Primož Škerl

Castles II

Deli in vladaj!



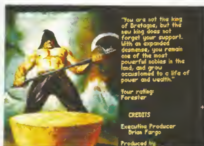
opisi

Računalnik:	PC,amiga
Tip:	strateška igra
Založnik:	Interplay



Leto Gospodovo 1311, mračni srednji vek. Bretonske grofije žive v sožitju pod okriljem kralja Karla vse do njegove nenadne smrti. Kraljevo truplo se ni še niti ohladilo, ko se začnejo prve bitke za nasledstvo. Grofi in princi iz vse Evrope poskušajo zasesti izpraznjeni prestol in združiti razpadajoče kraljestvo. Seveda vas v igri doleti vloga enega izmed lakomnih grofov. Polastiti se morate čimvečjega števila ozemelj in hkrati obdržati dobre odnose z ostalimi rivali in še posebej s škofom, saj ima njegova beseda največjo težo, on je tisti, ki bo okronal bodočega kralja.

Igra nima s svojo predhodnico nič skupnega, saj je tu gradnja gradov drugotnega pomena. Na začetku imate eno samo ozemlje ter nekaj zalog lesa, hrane, jekla in, seveda, zlata. S temi surovinami morate gospodariti karseda pazljivo, saj pritekajo mnogo počasneje, kot se jih lahko znebite.



Nikar ne mislite, da je mož prišel sekat drva!

Obstajajo tri vrste podanikov: navadni delavci, vojaki in politiki. Delavci vam gradijo gradove in nabirajo surovine, vojaki napadajo sosednja ozemlja, izumljajo nova orožja, vzgajajo nove vojake in sabotirajo nasprotnika. Naloga politikov je gladiti spore s sosedi, podpisovati sporazume, trgovati, vohuniti in oprezati. Vojski, sestavljeni iz pešakov, lokostrelcev in vitezov, kaže povečati največjo pozornost, saj vam lahko le ona zagotovi varnost in nova ozemlja, ki jih potrebujete za surovine. Po osvajalnem pohodu v novo deželo se vaša in nasprotnikova vojska zapleteta v spopadu. Svoje vojake lahko usmerjate k določenim ciljem in jim dajete strateška povelja. Na ozemlju, ki ste si ga tako prihorili, obstaja le ena vrsta materiala. Če na svojih ozemljih določenega materiala nimate, si ga lahko priskrbite s trgovino ali na črnem trgu, vendar je tako trikrat dražji od lastnega. Lahko sicer poizkusite oropati sosedova skladišča, vendar uspeh ni zajamčen.

Osvojena ozemlja lahko pozidate z gradovi, ki varujejo pred upori in odcepitvami provinc, niso pa vsemogočna zaščita pred napadalci, oboroženimi s katapulti in lokostrelci. Tu pa tam se spodobi škofu podariti kakšno osvojeno provinco v zameno za njegovo naklonjenost. S priložnostnimi odločitvami si morate tlakovati pot do uspeha. Včasih je treba odtehtati nekaj zlata škofovemu ali sosedovemu poslancu v zameno za prijateljstvo, izgnati nevestnega pisarja, prepričati vodjo upornikov, da se vam pridruži, odganjati bolezni, iskati vodnjake ipd. Z osvajanjem ozemelj si pridobivate izkušnje, ki se tisti podatek izveste na več nalogov. Torej ljubitelji prej naštetih iger, naslednja postaja: Bretanija, ostali pa ne boste ničesar zamudili. Raje počakajte na naslednji vlak.

Castles 2 - Siege & Conquest je ena izmed iger, ki skušajo posnemati legendarno *Defender of the Crown* ali pa *Kingdoms of England* in katerih značilnost je, da postanejo po nekaj urah enolične in na moč dolgočasne. Zaslon je poln nepotrebnih detajlov, ki igralca na začetku pošteno zbegajo, pozneje pa so v napoto, saj lahko isti podatek izveste na več načinov. Torej ljubitelji prej naštetih iger, naslednja postaja: Bretanija, ostali pa ne boste ničesar zamudili. Raje počakajte na naslednji vlak.

▲

"Igra s svojo predhodnico nima nič skupnega, saj je tu gradnja gradov drugotnega pomena"





rešitve

Primož Škerl

Kako preživeti v igri X-Wing?

Dnevnik pilota Jamesa (1)

Tipke, uporabljene v igri:

+ povečanje hitrosti
' zmanjšanje hitrosti
Backspace polna hitrost
\ 2/3 hitrosti
[1/3 hitrosti
@ stop
P pavza
W zamenjava orožja
S preusmeritev ščitov naprej, nazaj ali enakomerno
F9 preusmerjanje energije iz pogona v laserje
F10 preusmerjanje energije iz pogona v ščite
] preusmerjanje energije iz laserjev v ščite
^ preusmerjanje energije iz ščitov v laserje
X izbira, iz koliko cevi ali s kolikimi torpedi se strelja
R najbližji nasprotnik
T pregled vseh nasprotnikov
I sprememba prikaza iz vizirja v prepoznavanje in obratno
H skok v hiperprostor
F samo pri X-krilcu odpre ali zapre krila
D prikaz poškodb
M prikaz zemljevida
B prikaz nalog
C snemanje filma
V gledanje filma
Enter strel
. pogled brez cockpita
1 do 9 pogledi okrog ladje
0 + 1 do 9 pogledi nad ladjo
/ + 1 do 9 pogled od zunaj na ladjo
Shift + I svojemu spremljevalcu ukažete prekinitev napada na trenutno tarčo.
Shift + A svojemu spremljevalcu ukažete napad na trenutno tarčo

Pred začetkom resno opozorilo: če niste ponosni lastnik igralne palice in miške, se te igre raje ne lotevajte. Nikakor vam namreč ne bi privoščil zveriženih prstov, polomljenih nohtov in od kletvic izsušenih ust, kajti poleg krmiljenja ladje morate obvladovati vsaj še deset najnujnejših tipk. Pravzaprav imate na voljo tri modele ladij, bolje rečeno, čolničkov od katerih je vsak namenjen drugačnim nalogam, torej imajo tudi različno oborožitev in letalne lastnosti. Najpogosteje uporabljan je čolniček z X-krili (X-Wing), ki je čisto povprečen. Ni pretirano hiter, a ima zato dobro oborožitev (štirje laserji), le pri torpedih mu prekmalu zmanjka streliva. Uporaben je proti vsemu, kar se giblje, predvsem proti velikim ciljem. Naslednji zastopnik je A-krilec (A-Wing), ki je moj osebni ljubljenec, saj ima mnogo raket, je najhitrejši, najokretnejši in najmanjši med trojico, zaradi česar so ščiti skoraj nepotrebni. Poleg raket ima še dva laserja. Preostane le še Y-krilec (Y-Wing), ki je prava leteča krsta. Je počasen, slabo oborožen, neokreten, ima pa edini fotonske topove, ki labko brez poškodb onesposobijo ladje Imperija.

Tudi Imperij ima tri zelo razširjene vrste čolničkov. Prva je lovec TIE (TIE Fighter), ki je zelo okreten in ranljiv. Oborožen je z dvema laserjema. Sledi prestreznik TIE (TIE Interceptor), ki je tudi zelo okreten, bolje oborožen (štirje laserji) in težje uničljiv kot lovec. Zadnji je bombnik (TIE Bomber), ki je okoren, srednje hiter in še težko uničljiv. Občasno (v zadnji tretjini igre) boste srečevali še topovnjače (Assault Gunboat), ki so oborožene z raketami in laserji, imajo zelo močan oklep in dobro lastnost, da se ne znajo izmikati - so lahka tarča. Vendar si jih nikar ne zaželite imeti za seboj. Le v eni operaciji (Tour of Duty 3, operacija 12) boste srečali šibo božjo: predelane lovce, ki združujejo vse najboljše zgoraj naštete lastnosti razen torpedov.

Igra je razdeljena na tri dele (Tour of Duty), kjer ima prvi 12 operacij, drugi in tretji pa po14. Preden se lotite operacij, se preizkusite v vadbenih nalogah in ne odnehajte, dokler vseh ne končate. Izkušnje vam bodo med igro zelo koristile. Vse morate obvladati popolnoma avtomatično, saj med igro ni časa za misli v stilu: "Le kateri gumb je za izbiro orožja?" Mirno pa lahko preskočite vaje v akrobatskem letenju skozi vrata, saj je to uporabno le pri zadnji operaciji v zadnjem delu.

Po koncu vaj pa le pogumno v akcijo! Le nečesa ne smete pozabiti: zanesete se lahko samo sami nase. Vsa tista čreda pilotov, ki naj bi vam pomagali, vam le otežuje delo, saj so nesposobni in vse prevečkrat pleni čolničkov TIE (Twin Ion Engine) Imperija. Ob vsakem začetku operacije si začnite polniti ščite, saj so ti bistveni za vaše preživetje. Najboljši način je, da polnite laserje z največjo močjo, nato pa energijo preusmerite iz laserjev v ščite. Tako gre mnogo hitreje, kot če bi polnili ščite neposredno. Če je hitrost bolj bistvena kot varnost, lahko energijo iz ščitov ali laserjev preusmerite v motor-je, gre pa tudi obratno. Vedno pazite, kdo je za vami. Že Murphy je ugotovil, da je to tisti, ki ima orožje, proti kateremu nimate obrambe. Npr. če imate malo ščitov, se bo za vami pojavil bombnik, ki vas bo s torpedom poslal v večna lovišča, še preden boste uspeli izustiti kako kletvico.

Pri minskih poljih pa velja posebna taktika. Če se boste nanje zapodili na vrat na nos, ne boste ničesar opravili. Ustavite se zunaj dometa min (približno 1,4-1,5 km od najbližje mine) in zelo počasi napredujte. Sproti uničujte vse mine, ki se znajdejo v dometu laserjev. Zadošča en strel. Na ta način ne boste niti enkrat zadeti!

Drugačna taktika velja pri večjih ladjah, kot so zvezdni rušilci (Star Destroyer) in fregate, kadar napadate z laserjem. Pri njih morate leteti z največjo možno hitrostjo in imeti napolnjene ščite. Pri napadih s torpedi velja taktika minskega polja, le da se ustavite še mnogo dlje - 5 do 6 km stran. Vloge pa se labko tudi zamenjajo in vse prepogosto se vam bo zgodilo, da boste postali tarča krvi željnega torpeda. V takih trenutkih (takoj po obvestilu o izstreljenem torpedu) ga na enem od obeh radarskih zaslonov labko opazite kot rumeno piko. Najboljša obramba je, da manevrirate tako, da je rumena pika čim bliže robu radarskega zaslona. To počnite tako dolgo, dokler ne bo torpedu zmanjkalo goriva. Ta taktika je precej uspešnejša, če imate hitrejši čolniček.

Tako, to bi bile v grobem osnovne zvijače za preživetje v vesolju. Ostane le še en nasvet: po vsaki uspešni operaciji prekinite igro in shranite pilotove osebne datoteke (s končnico .PLT) na disketo ali drug del trdega diska. Tako vam v primeru, če izgubite življenje, ostanejo vsa odlikovanja in opravljene operacije. Pa ostro oko in mirno roko vam želim!

Tour of Duty 1 - A New Ally

Operacija **1, X-Wing** V prvi misiji gre za prebeg imperialne korvete, ki spremlja floto tovornjač. Uničiti sem moral vse tovornjače (urejeno s protonskimi torpedi) in nuditi podporo Y-krilcem, ki spremljajo transporter z osebjem za prevzem korvete, s čemer ni bilo težav, saj nasprotnikovih TIE sploh ni bilo na spregled.

Operacija 2, A-Wing Kapitan prebegle korvete je potrdil govorice o tajni ofenzivi Imperija v tem sektorju in dal informacije o položaju, kjer se bo zbrala imperialna flota. Prepoznati je bilo treba določene ladje, ki pa se jih ni smelo niti opraskati. Ker nisem rabil laserjev, sem vso njihovo energijo preusmeril v motorje. Pri tej hitrosti ni bilo nobene nevarnosti, da bi bil zadet.

Operacija 3, X-Wing Podatki, ki ste jih zbrali v prejšnji misiji, so potrdili obstoj operacije Strike Fear in oznanili naslednji napad na našo bazo na Briggiji. Zato se je poveljnik odločil bazo evakuirati. Pomagal sem Y-krilcem pospremiti shuttle s poveljstvom do koordinat,

kjer lahko skočijo v hiperprostor. Pri tej operaciji so TIE prvič povzročali večje glavobole. Osredotočil sem se na bombnike, šele nato pa sem pospravil lovce, ki niso imeli namena napasti shuttlov, temveč le meni pokvariti dan.

Operacija 4, X-Wing Pri evakuaciji je bilo mnogo ljudi ranjenih - ti so se s tremi shuttli in korveto prevažali v bolnico. Obraniti sem jih moral pred napadi. Največjo težavo pri tej operaciji je predstavljal način napada, saj so bombniki in lovci napadli v kratkem razmaku iz dveh nasprotnih smeri. Najprej sem vso energijo iz ščitov in laserjev preselil v motorje ter s torpedi uničil le bombnike, se obrnil in se z največjo hitrostjo zapodil na drugo stran. Ko sem bil blizu bombnikom, sem za poznejše uničenje lovcev nekaj energije preusmeril v laserje.

Operacija 5, X-Wing V tej operaciji je bilo treba uničiti konvoj z zalogami, ki naj bi preskiboval bojne ladje. Uničenje tega konvoja bi operacijo Strike Fear zakasnilo za nekaj tednov. Spremljati sem moral Y-krilce in nase pritegniti lovce. Najprej sem (v nasprotju z ukazi) z dvema salvama torpedov napadel korveto in nato uničil tovornjače. Za to operacijo je bilo potrebno obvladovanje razporejanja energije po ščitih in laserjih.

Operacija 6, A-Wing Neka tovornjača s tovorom robotov R2-navigatorjev je s poškodovanim hipermotorjem nasedla. Ker je zaveznikom primanjkovalo navigatorjev, so se v štabu odločili za zajetje tovornjače. Moja eskadrilja A-krilcev je morala spremljati shuttle s posadko za prevzem. Ta posadka naj bi popravila motorje za skok v hiperprostor. Napadalec pa tokrat ni bil Imperij, temveč pirati, ki so nam prej ukradli že nekaj Y-krilcev. Enostavno sem se spravil kar na vse po vrsti, saj so pirati zelo slabi piloti. Proti koncu operacije se je pojavilo še nekaj piratskih transporterjev, ki sem jih uničil s po dvema torpedoma.

Operacija 7, Y-wing Očitno so bili droidi R2 iz prejšnje operacije imperialna past, saj so ugrabili tri X-krilce in jih odpeljali proti zvezdnemu rušilcu. To jim je bilo treba preprečiti. S svojimi ionskimi topovi sem onesposobil enega, za ostala dva sta poskrbela kolega, in takoj nato poletel proti rušilcu, da sem lahko uničil nekaj valov prestreznikov. Odločil sem se za frontalni napad s torpedi, saj je Y-wing za zasledovanje prepočasen. Pazil pa sem, da so bili sprednji ščiti stalno polni.

Operacija 8, Y-wing Sullustani slovijo kot najboljši navigatorji v galaksiji, vendar zaveznikom še ni uspelo, da bi jih pritegnili na svojo stran. Sedaj se je ponudila taka priložnost, saj je Imperij ugrabil več sullustanskih tehnikov. Če bi jih uporniki uspeli rešiti, bi se jim Sullust pogojno pridružil. Moja naloga je bila onesposobitev transportov z ujetniki in spremstvo reševalnih transportov. Transporta z ujetniki sta bila Omicron 5 in Lambda 4. V vrsti transporterjev je bil Omicron 5 drugi z desne. Če sem petkrat pritisnil T, je postala tarča Lambda 4. Za uspeh misije ni bilo treba uničiti ostalih transporterjev. Za vsakega od obeh transporterjev sem uporabil po eno torpedo za deaktiviranje ščita, nato pa ionske topove za onesposobitev. Naslednji cilj so bili prestrezniki, ki so hoteli uničiti transporta z ujetniki, za njimi pa lovci, katerim cilj sem bil jaz.

Operacija 9, A-Wing Zaradi uspešne rešitve sullustanskih tehnikov se je njihova vlada končno pripravljena pogovarjati z uporniki. To naj bi se zgodilo na skritem kraju, vendar je cesarskim vohunom uspelo izvohati tudi to. Tako je bilo treba sullustanske ladje braniti pred napadom. Napadali so me vsi trije TIE tipi. Najprej sem se usmeril na bombnike, še preden jim je uspelo izstreliti torpeda. Šele ko so bili ti spravljeni s poti, sem se lotil prestreznikov, nazadnje pa lovcev. Ti so najmanj nevarni, saj jih napadi na večje ladje ne zanimajo. Ko so se zopet pojavili bombniki, sem pustil bitke z lovci in se ponovno posvetil bombnikom.

Operacija 10, Y-wing Po mojem mnenju najtežja operacija v TOD 1. Med pogajanji v vesolju je Imperij ugrabil sullustanskega voditelja, da bi izsiljevali njegov planet. Če bi ga upornikom uspelo osvoboditi, ne bi bilo več ovir na poti do priključitve Sullusta zaveznikom. Vodja se nahaja v enem od petih shuttlov, v tistem, ki je nadaljeval let, medtem ko so se preostali štirje obrnili in me napadli. Uporabljal sem samo laserje, saj so bila torpeda potrebna za kasneje. Ko sem uničil vse štiri shuttle (lovce sam prepustil soborcem) sem se zapodil za petim in ga onesposobil. Uničil sem še preostale lovce in nadaljeval let proti rušilcu. Vse prihajajoče prestreznike in bombnike sem uničil s torpedi in tako reševalnemu shuttlu omogočil nemoten skok v hiperprostor.

Operacija 11, A-Wing Sullustani so pristopili k zaveznikom in hkrati sprožili zamisel o uničenju rušilca Invincible, ki vodi operacijo Strike Fear. Za uresničitev bi potrebovali preurejen shuttle, za preurejanje pa njegove konstruktorje. Ti so na kraju, kjer preizkušajo nove borbene modele Imperija. Poleteti je bilo treba tja in jih ugrabiti. Tam je bilo mnogo velikih ladij, lovcev in bombnikov, vendar so bili namenjeni le za vajo in niso imeli posadk. Iskani transport je bil tretji po vrsti. Ko sem ga onesposobil, sem se lotil peščice napadajočih lovcev. Po odhodu reševalnega plovila sem uničil še preostale negibne ladje.

Operacija 12, Y-wing Za uničenje rušilca Invincible potrebujete še močnn razstrelivo, po možnosti atomsko. Tudi tega je treba ukrasti nasprotniku. In prav v tistem trenutku se je pojavila nasedla tovornjača, ki je prevažala željeno. Takoj po prihodu iz hiperprostora sem se oddaljil od tovornjače in z laserjem v miru postrelil vse mine. Onesposobil sem tovornjačo in počakal, da so jo zasedli kolegi. Ko sem se že veselil enostavne zmage, sta me presenetila dva transporta in dva shutrla. Najprej sem uničil transporta, saj sta napadla tovornjačo, nato pa še shuttla.

Tour of Duty 2 - The Great Search

Operacija 1, A-Wing Dva uporniška pilota sta pobegnila iz zapora in se skrivata na tovornjači. Treba je bilo nadzirati reševalno akcijo shuttla in v manj kot dveh minutah uničiti transport, ki je ravno pristal ob tovornjači. Po ukazu sem s polnim plinom hitel uničiti transport, kar mi je uspelo z dvema raketama in še nekaj dodatnega streljanja z laserjem. Z nezmanjšano hitrostjo sem se bližal rušilcu in spotoma razstavil še nekaj prestreznikov, ko sem zagledal formacijo bombnikov. Bili so uničeni z raketami. Tedaj se je nad tovornjačo spravilo še nekaj TIE-ov, vendar se je rešila s skokom v hiperprostor.

Operacija 2, X-Wing Rešeni piloti so sporočili, da je na poti k velikemu vojaškemu projektu Imperija tovornjača s sužnji. Te sužnje smo morali rešiti, saj bi lahko vedeli kaj o omenjenem projektu. V reševalno akcijo so šli Y-krilci, medtem ko sem jaz igral njihovega zaščitnika. Izkazalo se je, da je Imperij za spremstvo uporabil nove topnjače, s katerimi sem se moral najprej spoprijeti ter v primernem trenutku tovornjačo identificirati. Y-krilci so dobro pazili sami nase, le na transport s posadko, ki naj bi odpeljala tovornjačo, so se vsuli prestrezniki. Tudi z njimi sem opravil po kratkem postopku.

Operacija 3, Y-wing Sužnji bi se morali srečati z večjim konvojem, s katerim pa se bodo sedaj srečali uporniški piloti z nalogo, uničiti vse, kar se premika. S torpedi sem uničil korvete in transporte, shutrle pa z laserji. Ko sem se spravil nad tovornjače, so se kot strela z jasnega prikazale topnjače in začel se je pekel. Z zadnjimi močmi (in torpedi) sem uničil tovorne ladje in se vrnil v bazo.

Operacija 4, Y-wing Ker so se vse bolj množila namigovanja o ogromnem vojaškem projektu Imperija, naša vohunska mreža pa še ni dala od sebe nobenega glasu, so se v glavnem štabu odločili, da razkrijejo skrivnost s krajo cesarskih komunikacijskih satelitov. Moja naloga se je glasila: uniči vse transporterje z vojaki in njihove spremljevalce - shuttle. Govoriti o tem je eno, to opraviti, pa nekaj čisto drugega. Najprej sem se lotil shuttlov, saj so mi sovražni transporterji celo pomagali! Pustil sem jih, da so uničili ščite na tovornjači, šele nato sem jih upepelil. Med akcijo mojega shuttla se je moral seveda prikazati tudi rušilec Intrepid in mi za vrat spustiti vse mogoče oblike TIE krame. Seveda so bili prvi na jedilnem listu bombniki, pospravljeni s privarčevanimi torpedi, nato pa še ostali.

Operacija 5, A-Wing V prejšnji operaciji zajeta tovornjača je čakala na križarko Maximus in tovorno ladjo Ojai. Obe sta bili nekoliko zadržani, vendar bi morali kmalu priti. Moja naloga je bila, da do njunega prihoda pazim na tovornjačo s sateliti. Leteti sem moral sam, saj naj bi bil ta sektor v povsem nezanimivem delu galaksije. Kakšna zmota! Takoj po prihodu iz hiperprostora sem opazil skupino prestreznikov, ki so jurišali name in na tovornjačo z vsem, kar je premogla njihova oborožitev. Poskušal sem jih držati stran od tovorne ladje in istočasno napredovati proti rušilcu. Ko so se končno prikazali tudi bombniki, so jih pokosile moje rakete. Enako se je zgodilo preostalim TIE, ki so še luknjali tovornjačo.

Operacija 6, X-Wing Imperialne satelite je bilo treba še zamenjati z ukradenimi, tako da bi uporniki lahko prisluškovali pogovorom. Paziti sem moral na tovorno ladjo s sateliti in transport med srečanjem s korveto Jeffrey, ki bo izstrelila satelite. Najprej sem se udaril s topnjačami in s tem nadaljeval vse do prihoda transportov z napadalci, ki so začeli obstreljevati korveto. Klin se s klinom izbija in kmalu so bili transporti preteklost. ▲

Nadaljevanje v prihodnji številki



opisi

Računalnik:	PC
Tip:	akcijska igra
Založnik:	ID Software

Miha Amon



Doom

Mit Wolfensteina 3D se nadaljuje!

John Carmack avtor *Wolfensteina 3D*, svetovnega megahita lanskega leta, pravi, da je bil izredno presenečen ob tako velikem uspehu te igre. *Wolfensteina* sprva sploh ni nameraval izdati, ker se mu igra ni zdela nič posebnega, skratka brez veze. Ko pa je uvidel, da se je zmotil, se je takoj vrnil k delu. Pričela je nastajati igra v pravem pomenu besede - *Doom*.

Obrazi na stenah so celo ANIMIRANI!



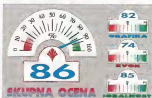
Tako kot *Wolfenstein*, je tudi *Doom* arkadno akcijska igra. Junak igre se mora spoprijeti z zlobnimi bitji iz drugih dimenzij, ki vdirajo v naš svet. Igra se odvija v raziskovalnem centru, ki ga bitja poskušajo zavzeti. Verzija za DOS je že izšla, govori pa se tudi o različicah za Windows, Windows NT in celo o izvedbah za NeXT Step. ID software ima z *Doomom* nedvomno velike načrte. Igra je zelo dodelana in boljša od *Wolfensteina 3D* v vseh pogledih. Hodniki, sobe in stene raziskovalnega centra niso samo "štirioglate". Prostori so najrazličnejših oblik (okrogli, elipsasti). Zelo dobrodošla novost za "bolj izgubljene duše" pa je samodejno risanje zemljevida. To bo prav gotovo razveselilo vse, ki so porisali nekaj listov A3 in na koncu ugotovili, da se nič ne izide.

Igra je grafično in zvočno vrhunska. Deluje tudi v visokih barvnih načinih (Hi-Color). Zagotovljena je podpora skoraj vsem zvočnim karticam na našem planetu, animacija na računalnikih 386/33 in zmogljivejših pa prekašala celo TV kvaliteto! Osupljivo, ni kaj!

Zdaj pa še k posladku! Igra *Doom* je prirejena tudi za igranje do štirih igralcev hkrati! Lahko jo igrate prek modema, serijske povezave ali pa celo v mreži! Igralci lahko igrajo moštveno ali pa vsak zase (vsi proti vsem). Vse kaže, da se bližajo časi, ko se otroci ne bodo več igrali "nemcev in partizanov" na ulicah, temveč se bodo streljali kar preko računalnikov in telefonskih linij. ▲



Priporočamo!





opisi

Računalnik:	amiga
Tip:	arkadna simulacija
Založnik:	Team 17



Andrej Bohinc

F17 Challenge

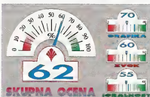
Vruuuuuuumm!

Team 17 se je zaklel, da bo za vsako zvrst igre naredil naj, naj, naj izdelek. Uspešnice tipa *Alien Breed*, *Project X*, *Body Blows* in *Superfrog* so se vrstile ena za drugo in kazalo je že, da Team 17 ne bo niti enkrat usekal v prazno. No, s *F17 Challenge* smo dočakali tudi njihov prvi spodrsljaj.

Igra, ki hoče posnemati dirke formule 1, mora biti dovolj realistična in mora imeti moštvo opcij (vsaj toliko kot v resničnem življenju). To sta osnovna pogoja za uspeh, ki ju *F17 Challenge* (na žalost) ne izpolnjuje. Ravno nasprotno: igra je postavljena v klasično statično ozadje, ki ne pričara prav nobenega vzdušja. Ovinkov je polno, vendar so tako blagi, da letite ven s proge le, če drvite z več kot 310 kmh. Pred dirko vam vedno sporočijo napoved vremena. Le zakaj? Gum za različne vremenske pogoje tako ali drugače ne morate zamenjati. V bokse se zapeljete le za popravilo škode, ki se meri v odstotkih (resnici na ljubo: z 80% razbitim bolidom še vedno lahko vozite z največjo možno hitrostjo).

Če se odločite za celo tekmovalno sezono z dirkami po 15 krogov (kar je tudi maksimum), boste občutili, kako naporno je življenje poklicnih dirkačev. Najprej kvalifikacije. Zelo zahtevne. Skoraj nimate pogojev, da bi začeli s prve startne pozicije. Pa kaj zato, saj lahko tudi z zadnjega 22. mesta hitro prebitite vse nasprotnike. Ko pa ste enkrat na čelu kolone, je vprašanje zmage le še stvar tehnike.

Tako, na koncu smo. Morda bi razložili le še sam naslov igre. Prvotno je bilo mišljeno F1 Challenge, toda ker je Domark odkupil vse pravice za igre iz cirkusa formule 1, je moral Team 17 spremeniti naslov v *F17 Challenge*. In kdo ve, mogoče je prav to botrovalo neuspehu. ▲





King Arthur's World

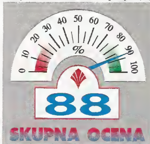
Jaka Terpinc

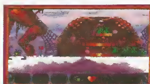
Konzola:	SNES
Tip:	miselno-arkadna igra
Založnik:	Jaleco

King *Arthur's World* je idejno zelo sveža igra. Gre namreč za posrečeno mešanico igralnih elementov strateške in arkadne, ploščadne igre. Ker gre za upravljanje z več liki hkrati, se na prvi pogled kar sama ponuja primerjava z *Lemmingi*, vendar je igra od omenjenega klasika hkrati toliko različna, da se ene igre ne morete naveličati na račun druge.

Arturjeva vojska je razdeljena na sedem enot: navadni vojaki, lokostrelci, vojaki s ščitom, tehniki, beli in črni čarovniki ter minerji oziroma smodničarji (mimogrede, smodnik je v evropo prišel kakih petsto let za Arturjem, vendar je z razstreljevanjem dovolj veselja, da lahko oprostimo to zgodovinsko napako).

Pot od zbiranja vojske do zmage nad zlom je trnova in dolga. Začne se z devetimi na(d)logami pri urjenju





vojske, oziroma, urjenju igralca. Medtem, ko bodo vaše čete nabirale izkušnje v vojskovanju, boste vi pridobivali veščine pri rokovanju s kontrolami. Urjenju sledi obračun s hudobnimi sosedi. Obleganje treb gradov in spopadanje z ljudožersko pošastjo je izziv za vsakega ljubitelja obleganj s katapulti, vitezov, prodorov vojske skratka srednjeveškega duha mečev in magije.

Igra se nadaljuje v podzemlju in v kraljestvu oblakov, vendar pa se z vstopom v podzemlje v igri izgubi tisti duh časa, ki so ga v prvih trinajstih nivojih predstavljali gradovi in tipična glasbena spremljava.

Tehnično je igra izpeljana na zavidljivi ravni. Vsi dogodki se odvijajo nad celotnim področjem, ki je vsaj dvajsetkrat večji od vidnega polja. Vsak trenutek lahko pogledamo na katerikoli del dogajalnega prostora. Zvok doseže popoln učinek v tehniki Dolby surround.

Če mislite, da živimo v težkih časih, vas bo *Svet Kralja Arturja* prepričal, da vam v šoli niso povedali dovolj o srednjem veku in nadlogah, ki so jih povzročale zle sile. Igra, mimogrede, nima nobene zveze z najslavnejšim slovenskim psom. ▲



Starwing

Jaka Terpinc

Starwing je nesojeni hit letošnjega poletja. Igrajo ga povsod, skratka govorimo lahko o pravi pravcati Starwingomaniji. Razloga za takšno zanimanje sta vsaj dva. To je prva igra, ki izkorišča posebno hardversko enoto za procesiranje vektorske grafike in drugič - zares kakovostna izvedba, vpletena v zanimiv scenarij.

Pa poglejmo, za kaj gre. Civilizacija, ki naseljuje osončje Lylat v osrčju Rimske ceste, je živela delavno in mirno, vse dokler se ni pojavil Cesar Andross. Dr. Andross, kot se mu je sprva reklo, je bil svoje dni ugleden znanstvenik in ponos ljudstva, vse dokler ni začel opravljati nevarne poiskuse v osrčju velemest cvetoče Corneriе, četrtega planeta v osončju. Androssa so zaradi takšne brezobzirnosti nagnali s Conrerie, od koder se je zatekel na planet Venom in užaljen začel snovati ogromno vojsko, da bi zavladal osončju. In kdo lahko reši nebogljeno ljudstvo napadene Corneriе? Skupina štirih nadebudnih bojevnikov, imenovana Star Fox, pod poveljstvom modrega generala Popra.



Z nadvse odgovorno nalogo se boste spoprijeli v vlogi simpatičnega lisjaka Foxa McClouda, vodja udarne skupine, ki se bojuje v prototipnih plovilih Arwing. Ostali člani skupine, sokol Falco Lombardi, zajec Peppy Hare in žabec Slippy Toad, vam sem ter tja namenijo kako bodrilno besedo, zlasti pa so hvaležni, ko komu izmed njih sestrelite zasledovalca. Tudi oni so ranljivi in prav nič lahko vam ni, ko ob koncu naloge ugotovite, da koga izmed njih ni več.

Poti do Venoma so tri (hkrati so to tri težavnostne stopnje), vse pa so polne pasti in bojev. Pri snovanju preprek in sovražnikov pa avtorji zares niso skoparili z domišljijo. Po stari navadi se moramo ob koncu vsakega nivoja zoperstaviti "ta glavnemu".

Vodenje Arwinga je preprosto, vendar zahteva nekaj treninga, ki ga na izbirnem zaslonu lahko izberemo namesto takojšnjega spopada. Na voljo sta nam dva tipa orožij - neomejeni turbo laser ter projektili Nova (počistijo vso sovražno nesnago v primernem obsegu). Kot vselej po poti naletimo tudi na predmete, s katerimi izpopolnjujemo arzenal ali pa si celimo rane.

Tehnična plat igre ima obilico kvalitet, predvsem pa navdušuje izvrstno animirana trodimenzionalnost. Glasbena spremljava je v slogu tem iz zvezdnih epov in poleg zvočnih efektov odlično poskrbi za vzdušje.

Skratka, za ljubitelje napetega igranja in zvezdnih bitk je *Starwing* obvezna dogodivščina. ▲



Konzola:	SNES
Tip:	arkadna simulacija
Založnik:	Nintendo



konzole

P The Flintstones

Jaka Terpinc

Konzola: Game Boy
Tip: arkadna igra
Založnik: Taito

Kremenčkovi že neverjetno dolgo navdihujejo pisce iger, zato bi nemara pričakovali, da gre za predelavo silno priljubljene igre izpred nekaj let. Pa ni tako. Fredu se tokrat ne mudi kegljat, temveč je našel zemljevid, ki vodi do izgubljenega zaklada. Ker se pri Kremenčkovih ravno pripravlja





Kretenčkovi, oprostite Kremenčkovi imajo zelo dobre odnose z dinozavri. Trad si lahko privošči ludi leko razkošje kot je poskakovanje na nosu spečega dinozavra.

poročna slovesnost, bi takšno darilo prišlo nadvse prav. Zanimivo - v podobnih ploščadnih igrab smo tvegali življenje, da bi rešili svoje najdražje, zdaj pa se podajamo v nevarnost zaradi poročnega darilca.

Kljub grozno zlizani zasnovi je igra dokaj pestra. Poleg tega, da pešačite, lahko vprežete tudi dinozavra, na enem izmed nivojev pa celo vozite avto (Fredov pešmobil) v slogu *Moon Patrola*. ▲



konzole

7 M1 Abrams Battle Tank

Aleš Novak

Konzola: Mega Drive
Tip: strateška simulacija
Založnik: Electronic Arts

Saj res! Soška fronta. Prmejduš... Spominjam se, enako je bilo. Takole v jarkih smo stali... Tema. Pa takrat smo poznali sovraga. Italijanska taktika nam je bila blizu. Sedaj pa... bog si ga vedi, s katere strani misli tale Ferenčak, ta norec, spustiti svoj trop pobesnelih steklih lisic..." Tako je modroval Profesor, čakajoč s svojim Lugerjem v zasedi.

Prisluhnite torej plešastemu majorju, ki vas bo odpravil z nekaj oguljenimi frazami. Na pohod odrinete iz oporišča, kjer so

vas veseli tudi med bitko (ob vzpodbudnih besedah vam bodo popravili tank in ga založili s strelivom).

Sam sem končal vse operacije. Major mi je trikrat obljubil večerjo, vendar besede ni držal. Tako mi ni preostalo drugega, kot da sem se s svojo posadko zapeljal na bakanalije. Ko se naveličate preštevati sovražnikove izgube, lahko to storite tudi vi. ▲



Rošenje kiš s tankom MJ Abrams je hitro, učinkovito in poceni. (Pokličite številko 991 734303322 in prišli bomo na dom.)

Sovražniki se spreminjajo, tehnika se izboljšuje, vojna pa ostaja vojna. Američani so še vedno Američani, njihov sovražnik Rusi, njihovo orožje pa brez tekmeca. In tako se odpravimo reševat operacije s skalpelom, imenovanim M1A1. Ta tankovska zver je na gosenice postavljena 63 ton težka jeklena gmota, opremljena z obilico elektronike (balističnim računalnikom, infrardečim pogledom za nočna potepanja) in oborožena s 120 mm, 4,3 metra dolgim topom z dometom 3000 m. Za srečanja bližnje vrste pa je tu še strojnica kalibra 7,62 mm. Tri vrste izstrelkov se razlikujejo po dometu, hitrosti polnjenja in po namembnosti. Sovražne tehnikalije so seveda precej mizernejše. Izurjen komandant lahko brž opravi s tujo soldatesko. V načinu MODERATE se ruski pehoti pridružijo tudi helikopterji (MIG-ov nisem zasledil). Te hitro sklatite z granatami AX. Na voljo je osem operacij ali celotna kampanja. Potek operacij je podrobno opisan v navodilih.

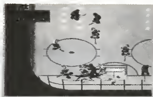




EA Hockey

Aleš Novak

Za sladokusce in ljubitelje športnih simulacij bo ta hokej ("Hokej? Nekakšna zmes nogometa, rokometa in (včasih) boksa." - Sandi Čolnik) kar pravšnja zabava. Da ne bo pomote, gre za hokej na ledu, ne za hokej na travi. Zdaj pa k dejstvom. Igra lahko en sam igralec na dva načina ali dva igralca prav tako na dva načina. Pri izbiranju moštev naletite na svetovne hokejske velesile, kot so Kanada, nekdanja SZ in razpadla Jugoslavija, so pa tudi reprezentance, ki niso nikoli pomenile kaj prida (Portugalska). Enemu samem igralcu ne priporočam izbire dvajsetminutne tretjine, saj bo tako igra trajala dlje kot TV dnevnik. Dva igralca pa se lahko pri tem zelo zabavata. Za začetnike ni primerno pravilo offside. Igra se bo zavlekla v nedogled. Zanimivo je igrati s "stoječimi" menjavami, saj jih lahko izberete le med prekinitvami.



Na sliki: Prelep Bonla Senbya ie Bojena Nagazina

Nekaj časa bo minilo, preden se boste privadili pravilom igranja. Toda vztrajnost je lepa čednost in trud bo bogato poplačan. Najbolj razburljivi prizori pri hokeju (za občinstvo) so boksarski vložki. Ob agresivnih izpadih nasprotnika priporočam taktiko umika in nenadnega napada. Tako boste v tovrstnih obračunih zagotovo uspešni. Sadisti bodo malo prikrajšani, saj množičnih pretepov ta igra ne pozna. V slehernem trenutku je uporabna izbira *replay*. Z njo si lahko ogledate katerikoli zanimiv trenutek tekme. Pametno se je odločiti za izbiro *penalties*, saj izključitve igro popestrijo.

Svetujem vam, da vse poraze prenašate mirno, brez solz in se ne razburjate nad sodniki. Oh zmagi pa le nazdravite z najboljšo kapljico rujnega iz očetove vinske kleti. ▲



Konzola: Mega Drive
Tip: športna simulacija
Založnik: Electronic Arts

RIC
Računalniški izobraževalni center, d.o.o.
Ljubljana, Savska c 3, tel.: 061/115-356

VABI K VPISU V RAČUNALNIŠKO ŠOLO

OSNOVNOŠOLCE IN SREDNJEŠOLCE

Z NAMI SE LAHKO NAUČITE RAČUNALNIŠTVA IN PROGRAMIRANJA V PROGRAMSKIH JEZIKIH:
BASIC
TURBO PASCAL z ROBOTIKO
C++ z ROBOTIKO
LOGO za najmlajše
delo z UPORABNIŠKIMI PROGRAMI
PROGRAMIRANJE MIKROKONTROLERJEV

Učenje poteka na osebnih računalnikih z barvno grafiko!

POKLIČITE NAS PO TEL. 115-356

PRIDRUŽITE SE NAŠIM UČENCEM, KI SO ŽE DOSEGLI LEPE USPEHE TUDI NA REGIONALNIH IN DRŽAVNIH TEKMOVANJIH RAČUNALNIŠTVA!





Yoshi's cookie

Jaka Terpinc

Mario in Yoshi sta spet med nami. Tokrat svojo spretnost dokazujeta nekoliko drugače, s peko piškotov, ki predstavljajo logični problem. Piškoti padajo v peč, urediti pa jih moramo tako, da enake združimo v vodoravne in navpične vrste ter s tem peč, ki se ne sme prenapolniti, sproti praznimo. Če ste vešči iger, katerih praoče je Tetris, in če imate izkušenje z Rubikovo kocko, z Yoshijevimi piškotki ne bo težav.

Načina igranja sta dva, pri obeh pa gre za enak problem. Prvi način je namenjen enemu igralcu. V njej praznimo peč v Yoshijevi pekarni, v drugem pa je peč vedno polna, mi pa moramo pred iztekom časa izprazniti vsaj eno vrsto. V prvi igri imate je deset stopenj, ki se razlikujejo po številu piškotov in velikosti skladovnice. Če pa imate radi presenečenja, ne obupajte pred stotim nivojem. ▲



Konzola: Game Boy, NES
Tip: miselna igra
Založnik: Nintendo

lestvica

Lestvica

sodelavcev Megazina



Prvo mesto: Kick Off 2


Drugo mesto: Formula 1 GP


Tretje mesto: X-Wing

1. Kick Off 2
Anco

2. Formula One Grand Prix
MicroProse
3. X-Wing
LucasArts Games
4. Indy 500
Electronic Arts
5. Tetris
Mirrorsoft
6. Star Control 2
Accolade
7. Pinball Dreams
21th Century
8. Battle Chess
Interplay
9. Dune 2
Virgin
10.Alien Breed
Team 17
11.Sensible Soccer
Renegade
12.Dynablaster
Hudson Soft
13.Another World
Delphine
14.Street Fighter 2
U.S. Gold
15.Civilization
Microprose

Zmagovalec je... Ostal sem brez besed. Čeprav je Kick Off 2 že tri leta stara igra, še vedno živi v naših srcih. Kvaliteti očitno zob časa ne more do... kode. Klasika nogometnih simulacij si popolnoma zasluži častno prvo mesto.

Pri Megazinu je tudi veliko privržencev dirk formule 1. Tako sta si visoki startni poziciji priborila nesporno najboljši dve igri tega tipa: Formula One GP (2.) in Indy 500 (4.). Med njima se je vrinil najboljši vesoljski pilot, ljubljenec rednih gledalcev ZF dinajstije Star Wars, X-Wing.

Tudi Tetris, druga ruska ofenziva na Zahod v tem stoletju, je dobil svoj prostor in dokazal, da ga še vedno radi igramo. Malce večje presenečenje je Star Control 2. O tej igri vem bolj malo, vendar tisti, ki so jo igrali pravijo, da je boljša od Elite.

Dobrih fliperjov je na računalnikih malo. Enega izmed najboljših, Pinball Dreams, lahko najdete na 7. mestu. Med šahovskimi igrami je bila izbira težja. Pa vendarle, zmagal je Battle Chess (najbrž zaradi odlično animiranih figur). Sledijo še Dune 2 (še bolje nadaljevanje od originala), Alien Breed (vesoljska shrlijvka, ki obuja duh Aliena), Sensible Soccer (trenutno najbolj iskan nogomet, sedaj tudi na PC-ju), Dynablaster (simpatična igra za štiri igralce), Another World (prej film kot igra), Street Fighter 2 (borilna igra, ki je porušila vse rekorde) in Civilization (najboljša strateška igra Sida Meierja).



Igra bo predstavljena po televiziji v sklopu oddaj Zvezdana Martiča Šola Računalništva, ki so na sporedu ob petkih popoldne na prvem programu TVS.



Primerno za vse starosti. Igra ni zapletena, ne vsebuje nikakršnega nasilja ali neprimernih scen (zloraba mamil, spolnosti, poveličevanje nasilja...). Ima tudi izobraževalne kvalitete.



Primerno za starost sedem let ali več. Igra je srednje zapletena, vsebuje posamezne oddaljene prizore nasilja in je brez neprimernih scen. Ima tudi izobraževalne kvalitete.



Primerno za starost trinajst let ali več. Igra je zapletena, vsebuje posamezne prizore nasilja in je brez neprimernih scen. Ima delno izobraževalne kvalitete.



Neprimerno. Igra vsebuje grafično realne prizore nasilja, zlorabo mamil, spolnosti, poveličevanje nasilja in podobno. Je brez izobraževalnih kvalitet. Tovrstne igre bodo recenzirane le izjemoma, pa še takrat brez slik.

Pripravila:
Karmen Čokl

Križanka domišljijskih vlog



nagradna igra

Če ste pravi ljubitelj iger FRP (fantasy role playing, igranje domišljijskih vlog), bo tale križanka ravno za vas! Otopeli programer Gmhung se je namreč izgubil v labirintu polnem pošasti in junakov iz iger. Če bi odkril, katere besede se skrivajo v zatohlih zelenkastih bodnikih, bi bil rešen. Žal pa je za njim ostalo le tole zmedeno pismo.

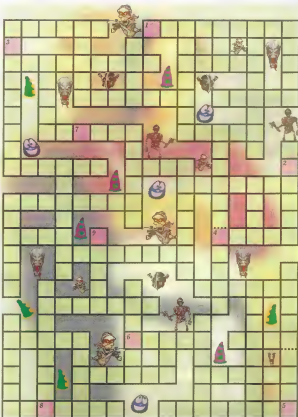
"**Znamka** računalnika, ki ga izdeluje **Commodore** je **Amiga**. Pravijo pa, da **carina** ne loči med modelom 500 in 4000. Osnova njene grafike je bitna **ravnina**. Toda to je za nas programerje, ki vsaki številki pravimo **cifra**, zanimivo kot **elipsa** na jesenskem Comdexu v mestu **Atlanta**. Bolezensko pritiskamo **return**, kar je za nas prava **potreba**. Programu rečemo tudi **koda** ali po domače **datoteka**.

Ko na disku crkne **krmilnik**, najprej obtožimo slabo vreme, če pa luna doseže **zenit**, postane jasno, da je šla **še bralna glava**. Namesto telefona uporabljamo **modem** in dobra zveza nam pomeni več kot **naklada** tega časopisa, katerega uredništvo je ob poslopju imenovanem **Magistrat**. Naš polbožji **duo** sta **ENIAC** in **UNIVAC**.

Ljubitelji iger so naši dobri prijatelji, saj so **baza** za bodoče programerje. Navadno buljijo v ogromen televizijski **ekran**, želijo pa si pravi video **projektor**. Vsi imajo divji **plan**, kako bodo prodali moped in kupili nov **dodatek**, da bodo igre še boljše. Ne težka železniška **tračnica**, ne **narkoza** ne ustavita tovrstnega hekerja pri skananju na nov **nivo**. Konjski **galop** je proti vihtenju joysticka pravega igralca, kot večerni sprehod ob morju. Njihovo **načelo** je: sklon' se, ko je treba, skoč', ko je treba, pa bo!

Zame je programiranje **umetnost**, vendar pa jezika **pascal** ne prenesem. Ko se mi računalnik upre, frcnem **reset** ter začnem znova. Zato ponavadi pozabim na **zmenek** s punco, čemur sledi **čokolada** in podobno odkupovanje. No, navadno me čaka od solz moker **robec** in besede, ki so kot **mrzla voda**!

Praded, stari **Edi**, me pogosto zamanj prosi, naj grem prekopat vinogradov **nasad**. Lani je **grozd** namreč pobralo **ivje**, zato je **letos** precej siten. Žal pa je **lopata**, tako kot **sveder** in podobna orodja, zame in za moje kolege prava španska vas. Ravno tako nam je malo mar ali je bil **figaro** znan kot **bakrorez** ali **opankar**. Sploh pa me zanima, kdo je Evstahij strel in s kakšno pravico jo kliče Mama!"



Zmedeno, ne? Človek res ne ve, kaj je shizofrenični Gmhung želel povedati! Toda, če vse *krepkeje* natisnjene besede iz njegovega pisma razmečete v križanko, in nato črke, ki se znajdejo na oštevilčenih poljih *po vrsti napišete v okenca na kartončku*, boste dobili *ime Gmhungove boginje*!

To pa je dovolj, da bo vrli programer rešen, vi pa se boste potegovali za eno od teh nagrad:

1. **Polet z letalom na relaciji Brnik - Medvode - Ljubljana - Brnik** (*Adria Airways*)
2. **Hranilna knjižica Ljubljanske banke s pologom 1000 SIT** (*Mestna hranilnica ljubljanska*)
3. **Knjiga *Jurski park*, prevedena v slovenščino** (*Državna založba* in *Kinematografi Ljubljana*)

To pa še ni vse! Če poveste, iz katerih iger so vsaj trije pamži, ki pozirajo na križanki in izzivajo Gmhunga, boste v igri za še eno krasno nagrado: Amiga 600 s trdim diskom (**podarja *AlfaTech***)!

Dopisnica, kamor morate vpisati geslo križanke, je na 14. strani! ▲

AlfaTech d.o.o.
61000 Ljubljana, Dunajska 106

ljubljanska banka

ADRIA
ADRIA AIRWA
SLOVENSKI LETALSKI PREVOZNIK

KINEMATOGRAFI LJUBLJANA

DZS d.d.



namigi in zvijače

Pripravil:
Andrej Bohinc

Nekaj obližev za patološke goljufe

Body Blows
(Team 17)

Za to zvijačo potrebujte dve igralni palici. Vključite ju in joystick 1 potisnite v levo, joystick 2 pa v desno. V takem položaju ju držite približno šest sekund in prikazal se bo zaslon z olajšavami.

Midwinter 2
(Maelstorm)

Za prevlado nad otočjem morate zavzeti samo devet otokov - *LOBOS, NDOLA, CAMARGO, MAKAT, DHAFIA, GHAZAL, DJOUM, SATARA* in *SIKASSO*. Zavzamete jih lahko po poljubnem vrstnem redu.

WWF Wrestlemania
(Ocean)

Med dvobojem zaustavite igro (tipka *P*) in odtipkajte *HULKHOGANWEARSTIGHTYELLOWKNICKERS*. Borba se potem vedno konča v vašo korist.

Metal Masters
(Infogrames)

Preprosto pritisnite F4 in zamrznili boste nasprotnike. Obromljeni bodo tako dolgo, dokler jih ne boste spravili s poti.

Rome AD92
(Millennium)

V igri je na voljo več koristnih kod, ki jih vpišete s kombinacijo tipke ALT in naslednjih številk:

Heraclum: *826* - izbruh vulkana, *293* - dobite denar, *119* - dobite togo, *275* - pristanek ladje, *764* - začetek bliskanja in grmenja, *472* - osvojitev nivoja

Rim 1: *682* - osvojitev nivoja, *792* - več denarja, *442* - večer, *443* - noč, *624* - začetek igre s kockami, *635* - začetek igre, *719* - nakup sužnja, *702* - začetek iger, *299* - pojava v palači, *608* - nakup sužnje, *426* - začetek prodaje sužnjev, *857* - vladarjev govor

Rim 2: *362* - osvojitev nivoja, *102* - prijava kandidatov, *103* - prijava Hektorja, *114* - nakup sužnja, *305* - začetek iger, *410* - pretvarjanje, da ste si sposodili denar, *551* - lastnina sužnje, *436* - začetek volitev, ko je kandidat Hektor, *437* - začetek volitev, ko Hektor ni kandidat, *792* - dodatek denarja v Hektorjev žep, *442* - večer, *443* - noč

Rim 3: *624* - osvojitev nivoja, *434* - nakup sužnja, *792* - dodatek denarja v Hektorjev žep, *403* - noč.

Britanija: *232* - dež, *233* - globa, *234* - noč, *235* - dan, *868* - nadzor nasprotnikove strategije, *490* - osvojitev nivoja

Egipt: *809* - osvojitev nivoja, *691* - karta ozemlja, *661* - nadzor nasprotnikove strategije

Pinball Fantasies
(21th Century)

Nekaj zelo koristnih kod za vse, ki nikakor ne morete doseči rekordnih rezultatov. *HIGHLANDER*: naredi kroglico veliko težjo. *EXTRA BALLS*: dobite pet kroglic. *EARTHQUAKE*: izklopi izbiro *TILT*. *VACUUM CLEANER*: zbriše high-score lestvico (samo za vas!). *DIGITAL ILLUSIONS*: kroglica ne bo nikoli padla v luknjo.

Premier Manager
(Gremlin)

Iz klubske pisarne lahko telefonirate tudi po liniji S.O.S. Vroče številke so: *000123* - vezni igralci bodo dobil 99-odstotno sposobnost podajanja, *753423* - vratar bo branil vse strele z 99-odstotno zanesljivostjo; *781560* - vsem igralcem v moštvu se bodo sposobnosti dvignile na 99, poleg tega pa bo vaša klubska blagajna bogatejša za 20,000.000 funtov. Ni vrag, da ne bi zdaj osvojili prvenstva!

KONDICIJA
15CD4 HEX
1976C kHz

RADIO ŠTUDENT
LJUBLJANA
DVOJIŠKEGA
89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA
VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

Andrej Bohinc

Kako so snemali Jurassic Park

Spielbergova restavracija preteklosti

Če hočete posneti film o dinozavrih, ki bo publiko vrgel s stolov, potrebujete vsaj troje: zanimiv scenarij, dobrega režiserja, ki bo zamisel spretno prelil na filmski trak, in - dinozavre! Teh se dandanes ne dobi na vsaki tržnici. Zato je imel "veliki mag" bollywoodske tovarne sanj, **Steven Spielberg**, pri snemanju svojega najnovejšega spektakla *Jurski park* nemalo težav. Skupina strokovnjakov, ki je snovala in izdelala podobe dinozavrov, s katerimi so naselili park, je trdo garala več kot osemnajst mesecev. Vsi prebivalci parka, vključno z orjaškim tiranozavrom in hudobnim, izprijenim raptorejem, so na pogled tako zelo prepričljivi, da se človeku zdi, da sliši bitje njihovega srca. Še pred nekaj leti bi bilo to nemogoče, zdaj pa s pomočjo računalniške tehnologije zmorejo tudi take čudeže! Toda začnimo zgodbo o ponovnem vstajenju dinozavrov od začetka.

Najprej je pisec knjige **Michael Crichton** močno oklestil njeno vsebino, nato pa je Spielbergovega desna roka, glavni oblikovalec **Rick Carter**, s svojo skupino risarjev in scenaristov Crichtonove besede "prevedel" v filmsko zgodbo. Carter je želel ustvariti prepričljivo zmes znanstvene fantastike in realnosti, nekakšno izpopolnjeno verzijo "*Bližnjih srečanj tretje vrste*". Ponavadi je to dosegel z zastarelim načinom montaže s prekrivanjem fotografij. A ta metoda za *Jurski park* ni prišla v poštev, ker je hotel Spielberg gledalce šokirati z nečim popolnoma novim. V kadrih z igralci so uporabili modele dinozavrov v naravni velikosti (klasika), pri oddaljenih posnetkih pa je imel glavno besedo računalnik.

Izdelavo animacije dinozavrov so zaupali največjima strokovnjakoma na tem področju, družbi ILM in **Stanu Winstonu** (dobitniku dveh oskarjev za posebne efekte v filmih *Terminator 2* in *Aliens*). Fantje so v računalnik vnesli podatke o dimenzijah dinozavrovih kosti in skeleta, program pa jim je nato postregel z animacijo hoje in vseh drugih potrebnih gibov. Dinozavre so samo še grafično dodelali in vnesli v filmske prizore. Kako očarljivo preprosto! Mar to pomeni, da bo kmalu vse opravil računalnik? Da bo treba le vnesti podobe glavnih junakov, nastaviti zorni kot kamere in prepustiti silicijskim čipom, da opravijo svoje. Slika bo tako zelo resnična, da ne boste več vedeli, kdo vas vleče za nos. Stroški produkcije se bodo krepko zmanjšali. Producentom ne bo treba

Vloge

Osebe:

Dr. Alan Grant [Sam Neill]:
Paleontolog, 35 let. Velik strokovnjak na svojem področju. Na žalost ne mara otrok, kar ni povšeči njegovi prijateljici/sodelavki dr. Ellie Sattler.

Dr. Ellie Sattler [Laura Dern]:
Paleobotaničarka, ki se bliža tridesetim atletske postave. Ambiciozna in nepotrpežljiva, očitno zaljubljena v Granta. Želi se poročiti z njim in imeti otroke.

John Hammond [Sir Richard Attenbrough]:
Lastnik in idejni oče Jurskega parka. Zelo vpliven in energičen sedemdesetletnik, velik vizionar in pustolovec hkrati.

Dr. Ian Malcolm [Jeff Goldblum]:
Matematik in nejevernež. Verjame, da je vpliv Jurskega parka na neznane bioenergetske vrste preveč kompleksen in ga želi zato uničiti.

Tim [Joseph Mazzello]:
Hammondov 9-letni vnuk, največji navdušenec nad dinozavri in pristaš dr. Granta. Še kar pameten za svoja leta, le preveč govori.

Lex [Ariana Richards]:
Hammondova 12-letna vnukinja. Sama sebi se zdi velika hackerka.

zanimivosti

Nemogoče je mogoče!

Vsi se najbrž sprašujete, kako so znanstveniki (v filmu) obudili dinozavre k življenju. Pravilen odgovor bi se glasil, da jih niso. Taka razmišljanja so samo plod bogate domišljije in znanstvene fantastike. Toda priznati moramo, da imajo prizvok verjetnosti. Saj veste, da so se nekatere pražuželke popolnoma ohranile vse do današnjih dni? Pred milijoni let so padale s tedanjih iglavcev kapljice smole in kaka od njih je kanila tudi na nič hudega slutečo mravljo ali muho. Tako nam je okamenela zlata smola ohranila delček življenja, ujet v zlatorumeni "krsti" iz jantarja. Iz takih fosilov bi lahko vzeli primerke dinozavrovih krvnih celic ter nato z računalniško analizo verige DNA zapolnili manjkajoči genski kod. Klonirane vzorce bi vbrizgali v jajca s krokodiljimi zarodki in - voilà! - izvalili bi se mali dinozavri!
Pa je to mogoče? Teoretično je. Na voljo je vsa potrebna tehnika, manjka le program za popolno kopiranje genskega sklada. Ko bodo poguntali še tega, ne bo nobene ovire več, da ne bi zgodba o Jurskem parku postala resnična.

Risbe:
Universal City Studios



Zverinice iz Rezije:

Anatozaver *(Raptor)* - Izredno hiter (teče tudi do 80 km/h) z velikimi kremplji na nogah Ponavadi lovi v skupinah in žrtev preseneti iz zasede Inteligenten kot šimpanz in ubija za šport

Dilofozaver *(Spitter)* - Na prvi pogled prijazen in igriv Ta kenguruju podoben dinozaver spušča strašne glasove s katerimi napove svoj napad Dilofozaver pobija s strupeno slino, ki nasprotnika oslepi in paralizira z razdalje desetih metrov

Brontozaver - Največji orjak med dinozavri (20 metrov dolg 4 metre visok in težak okoli 40 ton) Na dolgem vratu mu visi glava z majhnimi možgani (200 gramov) Brontozaver je rastlinojedec in večino svojega časa preživi iščoč hrano v krošnjah dreves

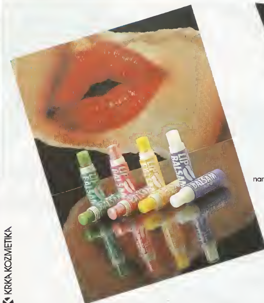
Tiranozaver *(T-Rex)* - Ne nosi zaman svojega imena, saj med dinozavri ni večjega bolj krvoločnega in bolj požrešnega roparja Tiran je dolg 16 metrov, visok 6 metrov, težak pa 8 ton Strašne skoraj meter dolge zobate čeljusti (njegovi zobje so dolgi 13 cm za boljšo prebavo pa golta tudi kamenje) so njegovo morilsko orožje, s katerim požene v beg vsakega nasprotnika

Trirožec *(Triceraptos)* - Ta dinozaver, ki tehta toliko kot tank (7 ton), ni posebno uren, vendar je zaradi svojega grozljivega orožja - trije rogovi in mogočen koščen ovratnik - zelo nevaren

Nojevec - Če bi bil nojevec poraščen s perjem bi imeli pred seboj kar pravega noja Svojski, vitek, 4 metre dolg kuščar potuje v čredah ki uprizarjajo pravi stampedo Je zelo hiter tekač toda včasih še vedno ne dovolj hiter da bi pobegnil tiranozavru

segati globoko v žep za mastne honorarje igralcem iskali bodo le še dobre scenariste in mojstre za posebne efekte Kaj pa sploh govorim, saj bo vendar ves film en sam posebni efekt! To bi pomenilo propad kulture . Oprostite, ampak da bi stroj zamenjal človekovo vlogo - ne, hvala, to zame ni več filmska umetnost

Kakorkoli že *Jurski park* je že eden od filmov, ki nakazuje tak razvoj filmske industrije Z agresivno promocijsko kampanjo je družbi Universal Pictures prinesel že toliko dobička, da mu lahko že danes pritisnemo pečat največjega "zaslužkarja" v letu 1993 Če je več kot dva meseca vztrajal na US Top 10, zdaj pa počne isto v Veliki Britaniji, ni vrag, da ne bi "vžgal" tudi pri nas! Še znani filmski kritik **Gary Bracey** je po ogledu filma priznal 'Podelal sem se v hlače!' ▲



LIP BALSAM

Ustnice, ki rožice sadijo!

LIP BALSAM je dobrodošlo sredstvo za nego in zaščito ustnic in je v priročni obliki šminke. Premišljena kombinacija osnovnih sestavin (med katerimi posebno poudarjamo naravno maslo iz afriškega oreha shea) omogoča odlično premaščevanje ustnic, zadržuje naravno vlažnost, učinkuje protivnetno, ustnicam pa daje mehak in prijeten občutek.

LIP BALSAM NEUTRAL je nepogrešljiv za vsakdanjo nego in zaščito ustnic.

LIP BALSAM ALOE VERA je namenjen negi preobčutljivih in že poškodovanih ustnic.

LIP BALSAM SUN je namenjen negi in zaščiti ustnic pred škodljivim vplivom UV sevanja, ki je posebno izrazito v gorah in na morju.

LIP BALSAM BEAUTY je namenjen diskretnemu ličenju ustnic in jih istočasno ščiti in neguje.



ATLANTIS

glavni zastopnik za programsko opremo MICROSOFT, SYMANTEC in COREL za Slovenijo

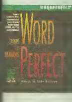
ZALOŽBA • IZOBRAŽEVANJA • OMREŽJA



Z našim sodelovanjem boste obvladali in izkoristili vaš PC.

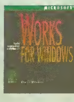
Osebni računalnik je koristen le toliko, kolikor ga znate uporabljati. To znanje pa postaja čedalje bolj pomembno in neobhodno: je na šolskih urnikih in med zahtevanimi znanji v podjetjih. S kvalitetno slovensko literaturo in učnimi videokasetami bodo prvi koraki hitreje mimo ali pa boste svoje znanje zares poglobili

ZA NAKUP POŠLJITE NAROČILNICO ALI POKLIČITE ATLANTIS (061) 151-167 ATLANTIS, NAJORINOVA 28, LJUBLJANA



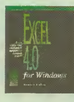
WordPerfect za DOS in Windows,
M. in S. Zorman, 280 strani,
~~2.790 SIT~~ 2 490 SIT

Avtorja knjige za urejevalnik besedil WordPerfect sta znana že kot pisca knjige za MS-DOS 5.0. Tudi njuna najnovejša knjiga je pisana v znanem in preizkušenem slogu kjer je vsak ukaz ali opcija dosledno razložen. Knjiga pokriva DOS in WINDOWS verzijo WorPerfecta z jasno nakazanimi razlikami med verzijama.



Microsoft Works for Windows,
Peter Berden, 200 strani,
~~2.490 SIT~~ 2 190 SIT

Knjiga o preprostem in zmogljivem programu, ki združuje urejevalnik besedil, preglednic in podatkovne baze. Works for Windows so izredno razširjeno programsko orodje - uporabljajo jih vsi lastniki IBM PS/1 osebnih računalnikov



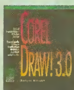
Microsoft EXCEL 4.0,
Renato Golob, 360 strani,
~~2.790 SIT~~ 2.490 SIT

V skoraj podvojenem obsegu je EXCEL 4.0 naslednica knjige EXCEL 3.0 za novo verzijo #1 elektronske preglednice za WINDOWS okolje. Knjiga je temeljito razširjena tudi s poglavji o makro programiranju v EXCELU, analizi podatkov, iskanju optimuma funkcija in delu v bazi podatkov



POPOLNI VODIČ po Microsoft Windows in Windows for Workgroups 3.1,
Robert Mihalič, 610 strani,
~~3.490 SIT~~ 3 090 SIT

Prvi zares popolni priročnik za delo v grafičnem večopravilnem okolju WINDOWS, ki so poenostavili in spremenili delo z osebnim računalnikom in postali standard 90 let. Izredene tudi pregled nad delom z novimi WINDOWS for WORKGROUPS (WfW), nadgradnjo Windows 3.1. WfW omogočajo povezovanje WINDOWS računalnikov v omrežje, vsebujejo elektronsko pošto in mrežni terminski planer. Vse o nastavitvah. Napotki za profesionalce



Corel DRAW! 3.0,
Robert Mihalič, 300 strani,
~~2.490 SIT~~ 2 190 SIT

Delo z najboljšim in najbolj priljubljenim grafičnim programom. Knjiga pregledno posreduje uporabo in možnosti vseh modulov programskega paketa: DRAW, PAINT, SHOW in CHART. Delovanje ukazov je predstavljeno s primeri, ki bralca obenem seznanjajo s tehniko grafičnega oblikovanja ter mu dajejo ideje za uporabo orodij v Corelu



IBM OS/2 verzija 2,
Zoran Brinšek in Gregor Malenšek,
280 strani, ~~2.790 SIT~~ 2 490 SIT

V knjigi sta avtorja poskrbela za popolno predstavitev IBMovega novega 32 bitnega operacijskega sistema za PCje. Nalaganje sistema na osebni racunalnik, nastavitve in prilagoditve ter DOS in Windows podsistemi so podrobno opisani. Knjiga obsega tudi vodič po ukazni vrstici OS/2 in sintakso ukazov. Delo, npr. Enhanced in System Editor, PM Chart, preglednico ter bazo podatkov, ki jih prejmete z OS/2 verzija 2, je opisano v ločenem poglavju

NOVO! Microsoft WORD for WINDOWS 2.0
Simon Bratina, 220 strani, ~~2.190~~ SIT, 1 990 SIT

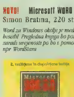
Word za Windows okolje je med najbolj priljubljenimi urejevalniki besedil. Pregledna knjiga bo pomagala čez prve ovire začetnikom, zaradi urejenosti pa bo v pomoč tudi vsem, ki željo hitro presedlati z npr. WordStara

NOVO! VI STE ŠEF Osebnega Računalnika
M. in S. Zorman, 290 strani, ~~2.990 SIT~~, 2 690 SIT

Prvikrat v slovenščini knjiga za vse, ki jim osebni računalnik ni poklic, vendar ga želijo uporabljati! Je najhitrejša pot, ki odgovori na vprašanja: kaj zna PC, kako kupiti PC, kako uporabljati PC

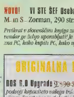


ORIGINALNA MICROSOFT WINDOWS PODLOGA ZA MIŠKO
najboljša podloga olajša delo in ščiti vašo miško. Originalna Microsoft kvaliteta 1190 SIT



Microsoft DOS 6.0,
Mateja in Sašo Zorman,
470 strani, ~~2.890 SIT~~ 2 590 SIT

Delo z PCjem pomeni v prvi vrsti poznavanje MS-DOSa. Ta operacijski sistem poganja ogromno večino od 100 milionov PC oziroma IBM zamenljivih osebnih računalnikov. V de izdaji uspešne knjige ne gre le za ponatis, ampak za temeljito dodelano in prevetreno delo. Poznavanje DOS je posebnega pomena, saj predstavlja DOS logično osnovo za ostale programe za PC. Znanje DOS zato omogoča hitrejše obvladovanje tudi drugega softvera.



ORIGINALNA PROGRAMSKA OPREMA

DOS 6.0 Upgrade ~~9.990 SIT~~ 8.450 SIT
podvoji kapaciteto vašega trdega diska. 50 MB postane 100 MB. Zaščita pred virusi. Enostavna instalacija in izredno zanesljivo delovanje.

Microsoft WINDOWS 3.1 ~~17.900 SIT~~ 14.500 SIT
Nadgradnja za DOS olajša in poenostavi delo s PCjem. Možnost hkratnega zagona več programov in skakanja med njimi. Nesporni standard 90 let

Superbase 2 ~~19.900 SIT~~ 9 900 SIT
baza podatkov za Windows okolje. S prijaznim Superbase lahko delate z velimi bazami podatkov. Iskanje posameznih podatkov, iskanje po ključu. Bazo lahko poljubno definirate in vanjo prenesete že obstoječe podatke

Microsoft Quick PASCAL ~~12.240 SIT~~ 4.990 SIT
Najbolj razširjen programski jezik. Izredna hitrost prevajanja 100 000 vrstic/sec. Podpira objekte in možnost povezovanja z drugimi jeziki



ATLANTIS PODLOGA ZA MIŠKO
hrapava površina preprečuje spodrsavanje 790 SIT



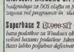
Zvezdan Martič

ŠOLA RAČUNALNIŠTVA

Najhitrejši, najcenejši in najintimnejši način učenja računalništva!

DOS1 in DOS2 ~~5.290 SIT~~ 4.690 SIT
2 VIDEOKASETE z naslednjo vsebino: strojna oprema, operacijski sistem DOS in pripomoček Norton Commander, osnove WordStar, elektronska preglednica Quattro Pro in baza podatkov Paradox. Posneto po uspešni TV nadaljevanki VIDEO je izredno hiter in dostopen način učenja računalništva.

WIN1 in WIN2 ~~5.290 SIT~~ 4 690 SIT
2 VIDEOKASETE z naslednjo vsebino: grafično okolje Windows, urejevalnik besedil Word, elektronska preglednica Quattro Pro, baza podatkov Paradox, večopravilnost, urejevalnik besedil Ami pro, elektronska preglednica Lotus 1-2-3, grafično orodje Corell Draw



Q&A Write
~~10.900 SIT~~ 9.900 SIT
Odlični urejevalnik besedil za Windows tokrat za ceno, ki si jo lahko privoščite. Ponuja zmogljivosti WORD for WINDOWS ali WordPerfect in zavzame manj prostora na disku. Kratka krivulja učenja - program lahko obvladate v 2-3 urah. Enostavna uporaba s britiski na gumbe. Profesionalna kvaliteta. Program je zmagal na preizkusih v ameriških računalniških revijah. Izdelovalec SYMANTEC je poleg MICROSOFTa in BORLANDa med največjimi hišami programske opreme

nasveti

Jaka Terpinc

Kateri računalnik kupiti?

Atari ST/STE/TT/falcon

520 ST je pred osmimi leti kot strela z jasnega stopil na prste dvakrat dražjim Macintoshem in ravno tolikokrat dražjim in počasnejšim PC/XT-jem, zato ni čudno, da je svoje ekspertno znanje ob Atariju izpopolnilo nemalo današnjih računalniških eminenc. Vendar pa kljub dobremu začetnemu položaju Atari ni nikoli presegel maca in PC-ja, deloma zaradi slabe tržne politike družbe, deloma zaradi obotavljanja pri nastajanju močnejših bratov (STE, TT). Falcon, ki ga je atari predstavil lansko leto kot prvi hišni računalnik s koprocesorjem DSP še do danes ni izpolnil nekaterih obljub, zaradi katerih so mu preroki napovedovali uspeh ST-ja. ST in naslednike so se zaradi vmesnika MIDI najbolj uveljavili v glasbi in namiznem založništvu, verjetno po zaslugi zares izjemnega programa Calamus. V Veliki Britaniji je bil še pred dvema letoma ST najpogostejši igralni stroj, zato ni čudno, da je atari zopet začel izdelovati 1040 STFM, ki ga je sicer predlani opustil. Commodore 64 devetdesetih? Danes je središče atarijevskega sveta Nemčija, kjer pišejo večino uporabnih programov, ki v ničemer ne zaostajajo za konkurenti na drugih sistemih.

Atarije iz družine ST se seveda še splača kupiti. So poceni, zanje pa je napisanega ogromno softvera, predvsem za namizno založništvo in glasbo. Samoumevno pa je, da osem let stari računalniki niso primerni za zahtevne aplikacije. Veliko bolj se seveda splača kupiti Falcona, ki je najnovejši Atarijev stroj in ima hitri 32-bitni procesor MC 68030, več barv in boljši zvok.

Commodore Amiga

Amiga je bila s sodobno arhitekturo, grafičnimi in zvočnimi koprocesorji in fleksibilnostjo pravi hit osemdesetih. Iz Amige 1000 so sestavili "petstotko" in "dvatisočko". Prva je bila namenjena hišni uporabi, druga pa je z velikim ohišjem omogočala izjemno razširljivost. Druga generacija Amig (3000, 500+ in 600) je bila precej neuspešna, zato pa je tretja generacija preplavila Evropo in Ameriko. Amige 1200, 4000 in nova konzola CD-32 imajo 16,7-milijonsko barvno paleto, štirikanalni stereo zvok, večopravilniški operacijski sistem in procesorje 68020 (A1200 in CD-32), 68030 (A4000/30) oziroma 68040 (A4000). Za razliko od PC-ja, kjer moramo grafične in zvočne kartice še dokupiti, imajo Amige tovrstna vezja že na matični plošči. To seveda pripeva k kakovosti, združljivosti in nizki ceni.

Za nezahtevne uporabnike priporočamo A1200, ki ponuja solidno procesorsko moč in udobje najboljšega operacijskega sistema za hišne računalnike, izboljšani grafični koprocesor pa omogoča hitre arkadne igre in barvite avanture. Za zahtevne pa je seveda primerna ena od Amig 4000: A4000/30, A4000 ali A4000 tower. Amiga s 68040 je precej hitrejša od najhitrejšega PC-ja 486 ali Nexta in ponuja na trgu osebnih računalnikov najugodnejše razmerje cena/kakovost. Z napovedanim prehodom na tehnologijo RISC imajo amige po napovedih tujih analitikov še svetlo prihodnost.

Nadaljevanje prihodnjič

POZOR!

Vse do 30.10. poslane naročilnice za knjige, programsko opremo itn. iz ogloso ATLANTIS sodelujejo v nagradnem žrebanju

NAGRADE V VREDNOSTI PREKO 100.000 SIT

- ☑ 2 programska paketa EXPERT Astronomer
- ☑ 5 Microsoft QuickPascal programskih jezikov
- ☑ 5 originalnih Microsoft WINDOWS podlog za miške
- ☑ 5 ATLANTIS podlog za miško, naročnine na ATLANTIS BBS ...

ATLANTIS NAROČILNICA

DA, S 10-50% ATLANTISovim POPUSTOM NAROČAM

kom	Izdelek	običajna prodajna cena	nakup z naročilnico	ZNESEK
	SLOVENSKE KNJIGE			
	WordPerfect za DOS & Windows	[illegible]	2.490	
	Microsoft Works for Windows	[illegible]	2.190	
	IBM OS/2 verzija 2	[illegible]	2.490	
	POPOLNI VODIČ po Windows in Windows for Workgroups 3.1	[illegible]	2.890	
	Corel DRAW! 3.0	[illegible]	2.190	
	Microsoft EXCEL 4.0	[illegible]	2.490	
	Microsoft DOS 6.0	[illegible]	2.690	
	MS WORD for WINDOWS 2.0	[illegible]	1.990	
	VI ŠEF osebnega računalnika	[illegible]	2.690	
	PODLOGE ZA MIŠKO			
	Microsoft WINDOWS podloga	Ni v prodaji!	1.190	
	ATLANTIS podloga za miško	Ni v prodaji!	790	
	ORIGINALNA PROGRAMSKA OPREMA			
	SYMANTEC Q&A Write 3.0	[illegible]	9.900	
	Microsoft DOS 6.0 Upgrade	[illegible]	8.450	
	Microsoft WINDOWS 3.1 EE	[illegible]	15.670	
	Microsoft QuickPascal 1.0	[illegible]	4.990	
	SPC Superbase 2 /Windows	[illegible]	9.900	
	VIDEO ŠOLA RAČUNALNIŠTVA			
	ZA DOS (2 VIDEOKASETI)	[illegible]	4.690	
	ZA WINDOWS (2 VIDEOKASETI)	[illegible]	4.690	
	ZA PLAČILO SKUPAJ		SIT	

Podjetje ....
Ime .... Priimek ....
Ulica .... Mesto ....
Tel. ....
Naročnino bom poravnal po povzetju Podpis ....

❶ naročilnico pošljite na naslov
ATLANTIS, Hajdrihova 28, Ljubljana
❷ ali pa pošljite naročilnico po telefaxu na (061) 1251-250

ATLANTIS, Glavni Zastopnik za MICROSOFT, SYMANTEC, COREL

Termalna transfer tehnologija! Normalni papir!
Laserska kvaliteta! Barve!
Nemogoče je uresničeno!

STAR SJ-144





The Printer Company

QUANTUM

prodaja računalniške opreme, programske opreme d.o.o.

Stegne 25, 61000 Ljubljana, Slovenija, tel.: 061/191-740, 191-133 int.21-51, fax: 061/192-566

MEDIJA

Cankarjeva 4, 61000 Ljubljana, Slovenija
tel. 061 - 158 213, tel./fax 061 - 221 838



Gabriel Knight™

Sins Of The Father

Police Quest™ *IV*

Open Season

Leisure Suit Larry® *6*

Shape Up or Slip Out





PRVA SLOVENSKA ASTRONOMSKA REVIJA

Spika

VSAK MESEC NOVA, BARVNA ŠTEVILKA REVIJE ZA LJUBITELJE ASTRONOMIJE, KI PRINAŠA NOVICE, VSE O SONCU, PLANETIH, ZEMLJI, ZVEZDAH, GALAKSIJAH, ASTROFIZIKI, KOZMOLOGIJI, ASTRONAVTIKI, ASTROFOTOGRAFIJI, ARHEOASTRONOMIJI...
ZA AMATERJE MESEČNO SVEŽE EFEMERIDE IN ZVEZDNA KARTA, O TELESKOPIH, UPORABNIH PROGRAMIH, HARDVERU...
IN ŠE OSNOVE ZA ZAČETNIKE, RAZISKOVALNI KOTIČEK, TESTI, ZNANSTVENA FANTASTIKA, MALI OGLASI TER NAGRADNA IGRA!



Revijo lahko kupite na vseh bolje založenih prodajnih mestih.
Naročite jo lahko po telefonu: 061/346-361.



Alfatech,

pooblaščeni prodajalec podjetja
Commodore, *vam nudi:*

AMIGA 600, HD 20 MB, floppy 3,5", 1 MB RAM
45.220,00 SIT

AMIGA 1200, floppy 3,5", 2 MB RAM
60.420,00 SIT

AMIGA 4000/30, HD 120 MB, floppy 3,5", 4 MB RAM
215.840,00 SIT

AMIGA 4000/40, HD 120 MB, floppy 3,5", 6 MB RAM
303.240,00 SIT

MONITOR COLOR 1084
39.900,00 SIT

MONITOR COLOR 1940
59.900,00 SIT

Cene ne vključujejo 5% prometnega davka in stroškov morebitne dostave

Naročila sprejemamo na naslovu:

AlfaTech d.o.o.

Slovenija, 61000 Ljubljana, Dunajska 106
tel +38 61 18 41 75, tel./fax +38 61 18 25 17
od 1 10 dalje tel +38 61 1684 175, tel./fax +38 61 1682 517